

完全必勝法!

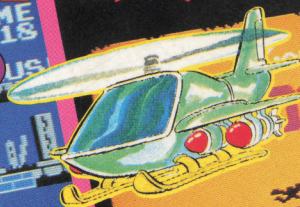
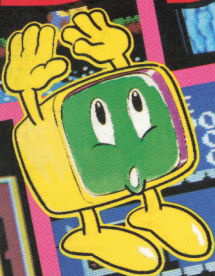
必殺ウラ技特集!!

# ファミコン探偵団

秘伝

1

の巻



最新ゲーム完全攻略!

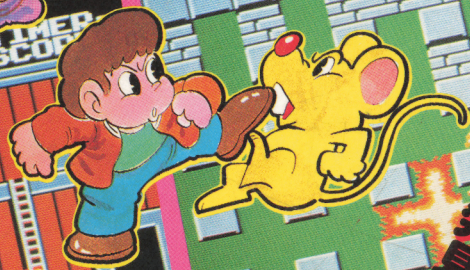
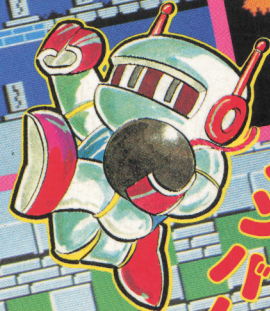
ジャイロダイナ

超ウルトラ必殺ワザ!

忍者じゃじゃ丸くん

これが妖怪攻撃パターンだ!

ソソソソ



人気ゲーム必勝マップ!

ゲーニース



完全必勝法!

# ファミコン探偵団

秘伝

1

の巻

最新ゲーム完全攻略!

ジャイロダイン

超ウルトラ必殺ワザ!

忍者じゃじゃ丸くん

これが妖怪攻撃パターンだ!

ソソソソ

人気ゲーム必勝マップ!

グーニーズ

発見!!



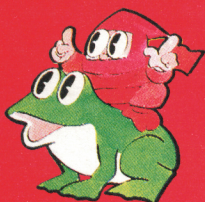
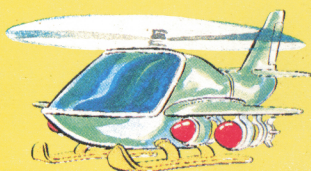
# 特集!

## ジャイロダイン & 忍者じゃじゃ丸くん

# GYRODINE

HI 20000  
PUSH START

© TAITO CORP. 1986



1UP 00 HI SCORE 20000 2UP 00

# 忍者じゃじゃ丸くん



1 PLAYER  
2 PLAYERS

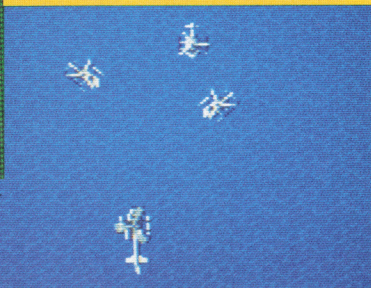
© 1985 JALECO



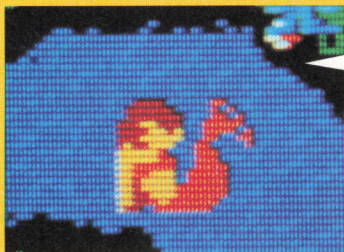
# これがジャイロダインだ!



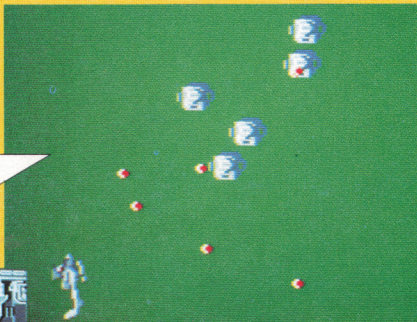
ジャイロダイン発進!!  
新兵器を破壊しろ



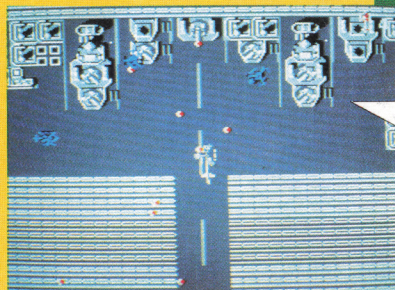
迎えうつS国の空戦部隊



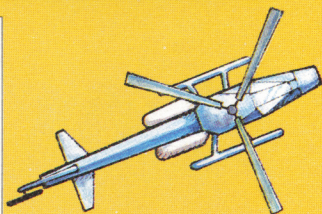
人魚が我々を助けてくれる



地上部隊にはバルカン砲とホーミングミサイルで攻撃!



第一要塞を攻略





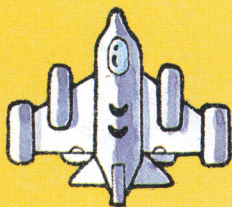
せまりくる海上部隊

第二要塞の猛攻

スパイを回収して戦いを有利にみちびけ！

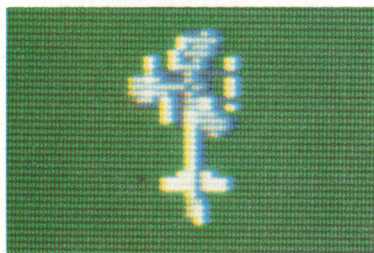
敵地奥深くに潜入

いよいよ敵巨大基地と対決だ!!





# 共同軍をうち破り、 敵巨大基地を撃滅せよ!

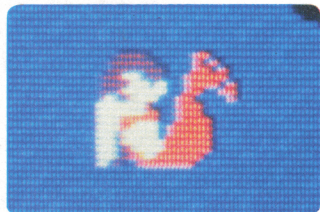


## ジャイロダイン

エイリアンと手を結び、秘かに地<sup>ひそ</sup>球侵略をもくろむ超大国S。彼らはアジアの某国に軍事拠点<sup>きぎょてん</sup>を置き、着々と準備を進めていた。彼らの野望を打ち砕け、ジャイロダイン!

## ♥マーメイド♥

激しい戦闘の中であって、ぼくたちの心をなごませしてくれる美しい人魚。種類によって、はたらきが違うが、ジャイロダインを助けてくれる。



## S国の空戦部隊

息つくヒマもなく攻撃を繰り返してくる、大空戦部隊だ!

ナイクM



200

バールM



150

レンドル



150

フォルク



150

G. キラー



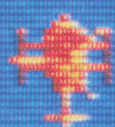
200

B. キラー



200

R・キラー

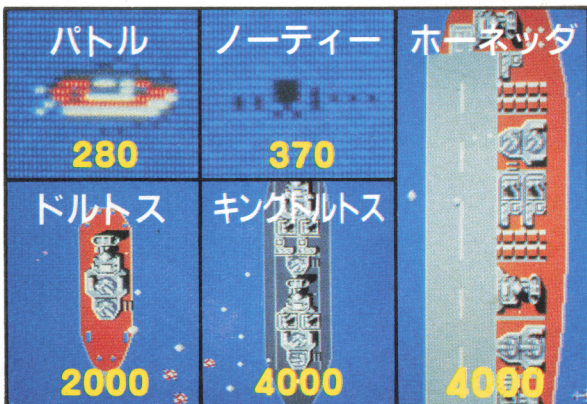
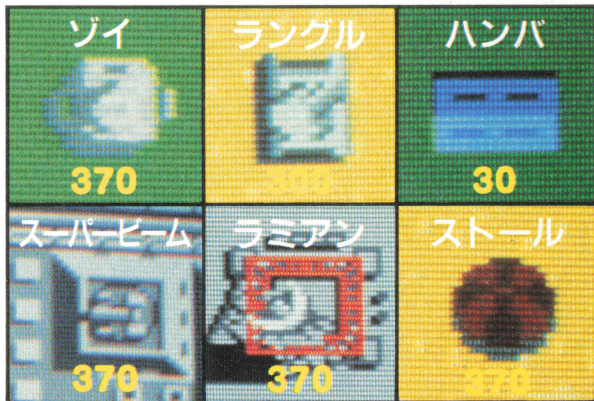


1000



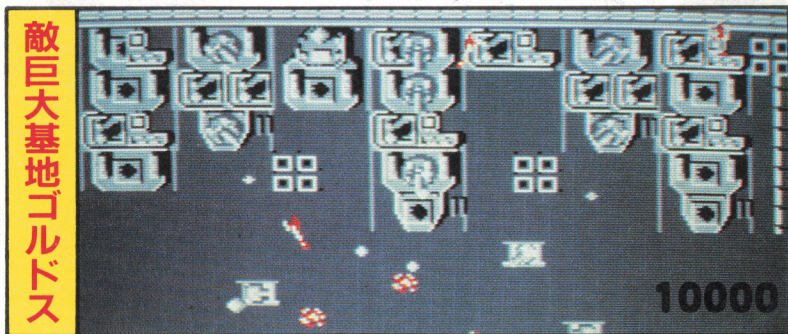
## S国の 地上部隊

草原に、沼地  
に森に、いたる  
ところで、ジャ  
イロダインを待  
ち受ける地上部  
隊…。その数は  
はかりしれない  
ほどである。



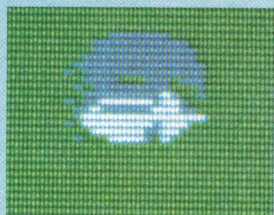
## S国の 海上部隊

せんすいかん  
潜水艦や軍用  
ボート、戦艦、  
空母などに乗り  
込み、多彩な攻  
撃をしかけてく  
る、S国の誇り  
高き海上部隊。  
ようちゆうい  
要注意だ！

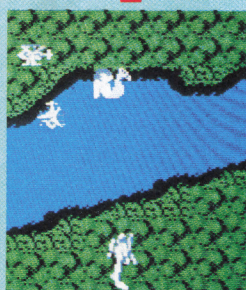
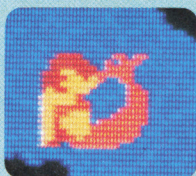
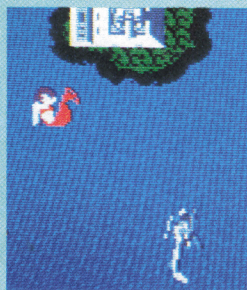
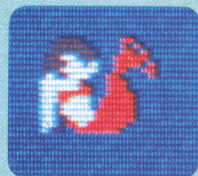
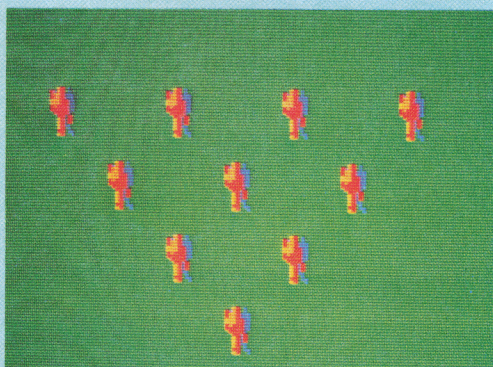




# これがジャイロダインの かく 隠れキャラ まるひ 秘テクだ



がめん で ぞう う  
 画面に出てくる象を撃  
 つと、フラミンゴが登場。  
 これを残らず撃ちとると、  
 10000点ボーナスに！

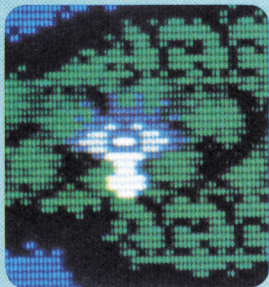


6 レッドマーメイドで  
 ボーナス10000点だ

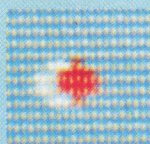
オレンジを出すとい  
 じかん無敵に変身！

グレーなら一定時間  
 のスピードアップ

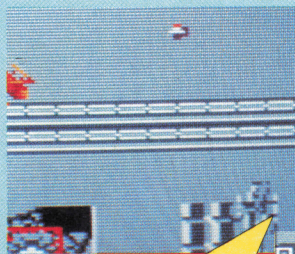




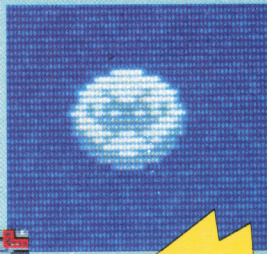
このかくれキャラ  
は名前を募集  
しているゾ！  
(→P48)



# スパイ [REDACTED] を5人集めるんだ！



パラシュート  
脱出後、パイロ  
ットは再びジャ  
イロダインに  
乗り込むことが  
できる。



さいご  
最後の一機が  
やられた時に

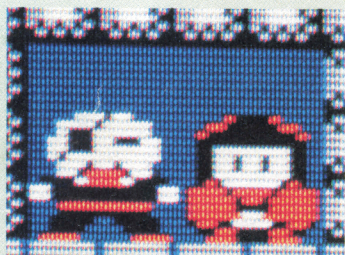
パラシュート  
脱出ができるゾ





# 忍者じゃじゃ丸くん 全キャラクター紹介！

さくら姫を<sup>すく</sup>救い出すため、立ちあがったじゃじゃ丸くん。相手は<sup>きようてき</sup>強敵、妖怪軍団!! ここではそのキャラクターを<sup>てつていぶんせき</sup>徹底分析したぞ。なお、49Pからは、このキャラたちが漫画で大活躍! 期待してくれ。

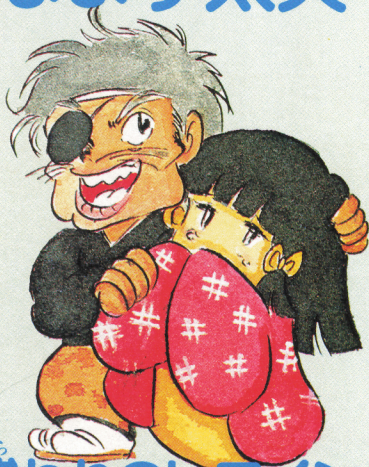


さくら姫をさらった、なまず太夫。各面がタイムオーバーになると、上から<sup>ばくだん</sup>爆弾を投げてくるんだ。

ヤツを<sup>たお</sup>倒すチャンスは、ボーンラスステージしかない! さくら姫の投げる花ビラを3枚集めてチャレンジだ。

なまず太夫はこの時、火の玉を投げるから気をつけよう。うまくやっつければ、5000点<sup>ぶん</sup>ボーンラスだ! しかし次からは、<sup>しん</sup>分身の術<sup>じゆつ</sup>まで使ってくるぞ。

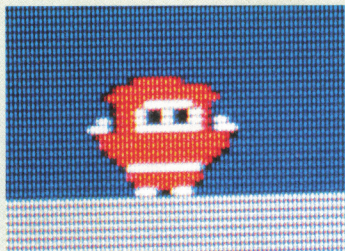
## 敵の親分 なまず太夫



<sup>とら</sup>捕われのヒロイン  
<sup>ひめ</sup>さくら姫



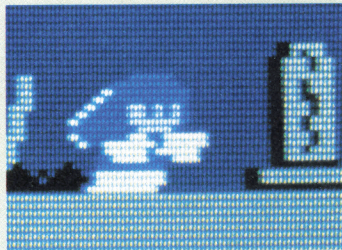
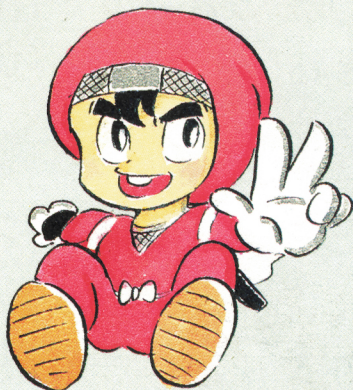
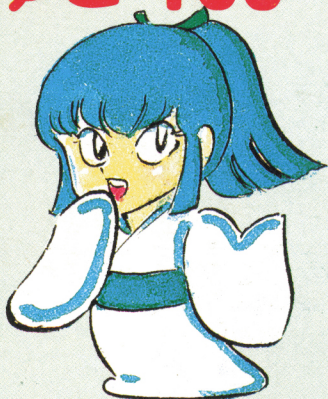
# われらのヒーロー じゃじゃ丸くん



主人公じゃじゃ丸くんは、あの忍者くんの弟なのだ。<sup>手裏剣</sup>しか武器がないけれど、<sup>天井</sup>天井の中のアイテムをとれば、すばらしい忍法だって使えるぞ。

その中でも特に強力なのが、<sup>おうぎ</sup>奥義ガマパッケン。<sup>きよだい</sup>巨大ガマにまたがれば、どんな敵でもひとのみだ!

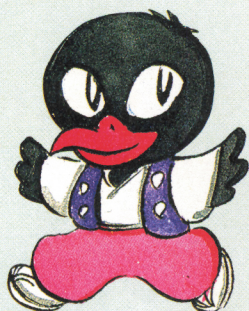
よう かい ぐん だん こう てん  
**妖怪軍団紅一点  
おゆき 100**



妖怪軍団の中では、一番弱い存在だが、いちおうツララという武器をもっている。

かなり楽に倒せる相手なので、<sup>しゅうとく</sup>ワザを習得するための練習台にはもってこい♡ 後からどんどん強力なやつらが出てくるので、しっかり練習しておこう。



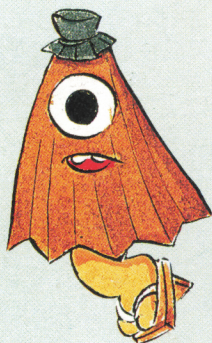


## てんぐ カラス天狗 クロベエ

# 200



カマを連続して、  
ヒヨイヒヨイと投げ  
てくるが、たいして  
手ごわくないぞ。  
たいあ しゅりけん  
体当たりと手裏剣  
かんたん たお  
で簡単に倒せる。



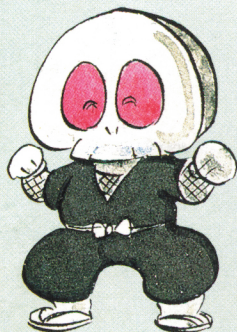
## カラカサおばけ カラカッサ

# 300



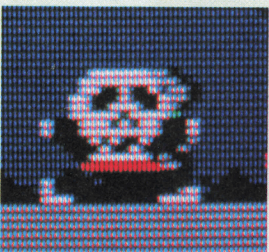
ピョンピョンとと  
びまわって動き、相  
手を惑わすカラカッ  
サ。

まあ動きに馴れさ  
えすれば、何とでも  
なる相手だ！



## ドロの ヘドボン

# 400

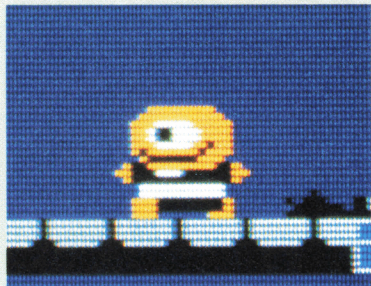


なかなか強力な骨  
を投げってくるヘドボ  
ン。じゃや丸くん  
しゅりけん はや  
の手裏剣よりも速い  
んだ。

このあたりから手  
ごわくなってくるぞ。

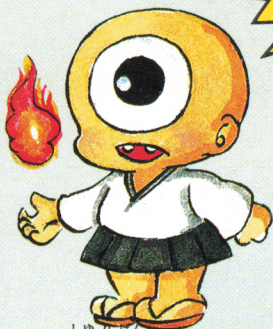


# めこぞう ひとつ目小僧の ピン坊 500



いよいよ出てきた、妖怪軍団の  
じつりよくしや ばう  
二大実力者ピン坊。火の玉をはい  
て攻撃してくるぞ!

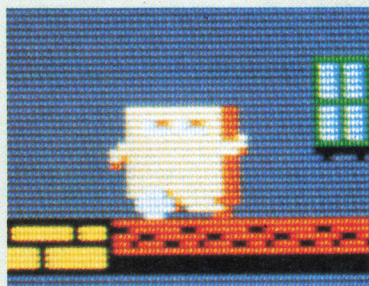
またやっかいなことに、こいつ



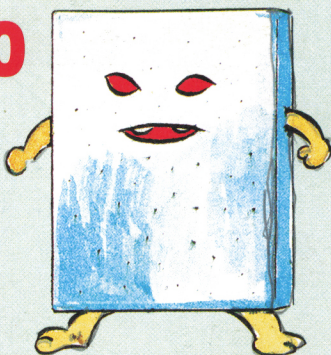
強力  
妖怪  
軍団

は手裏剣<sup>しゅりけん</sup>だけでは、倒せないのだ。  
かならず<sup>かならず</sup>体当たりで気絶<sup>きぜつ</sup>させ、そこを  
すかさず<sup>こうげき</sup>攻撃する! これがピン  
坊<sup>こうりやくぼう</sup>の攻略法だ!

# ぬかりベ カクタン 600



妖怪軍団の切りふだが、このカ  
クタンだ。カベの化け物で、自分  
の体の一部をちぎって投げるとい  
う恐ろしい攻撃をしてくる。



こいつもピン坊同様、手裏剣<sup>しゅりけん</sup>だ  
けでは倒れてくれない。ジャンプ、  
たいあ<sup>たいあ</sup>体当たり、手裏剣<sup>しゅりけん</sup>のすべてを応用  
しないと対抗できないぞ!



# 忍法アイテムで

## おばけどもをやっつける!

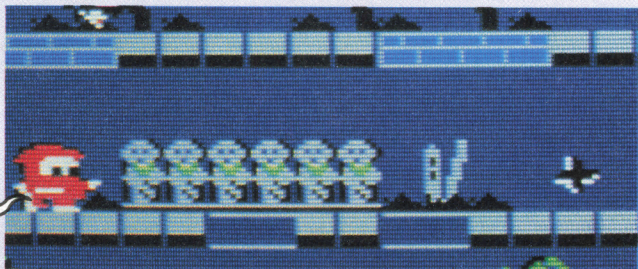
じゃじゃ丸くんは普段は手裏剣  
しか使えないが、各忍法アイテム  
をとると強力な忍術が使えるよう  
になる。

この忍法アイテムは、手裏剣、  
薬びん、赤玉、トロッコ、小丸く

んといったもの。これらのどれか  
が、必ず各面の天井に隠されてい  
るんだ。

このじゃじゃ丸くんのアイテム  
忍法の秘密を、徹底的にさぐって  
みたぞ!!

忍法の一  
遠あて手裏剣

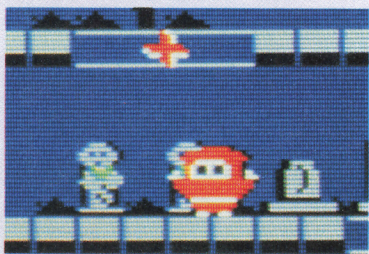


とてき  
遠くの敵をうちたおせ!

おっ! 天井をあけたら手裏剣  
が…。こいつはチャンス。このア  
イテムをとると、じゃじゃ丸くん  
の投げる手裏剣は、飛距離が3倍  
ぐらいになるんだ!

でも喜んでばかりはいられな  
い。この効果は20秒しかもたない  
からだ。これは、他の忍法アイテ  
ムでも同じこと。

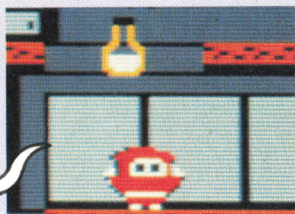
このためにも、忍法が使えるよ



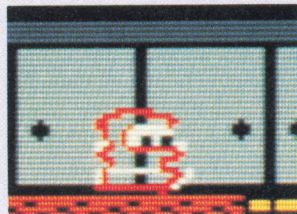
▲おや、手裏剣がこんなところに  
うなったらすぐに敵の大将を倒  
しておこう。そうすれば残りはザ  
コの手下ばかり、飛距離の短い手  
裏剣だけで大丈夫だ!



忍法の二  
とうめい人間  
の術



▲この薬を飲みほすと…



ほへら、見えな<sup>み</sup>いだろう

見えなくなればこっちのもの

さて、今<sup>こん</sup>度は変な薬ビン<sup>へん くすり</sup>が出てきたぞ。これをとってみると……

なんと透明人間<sup>とうめい にんげん</sup>になってしまった。

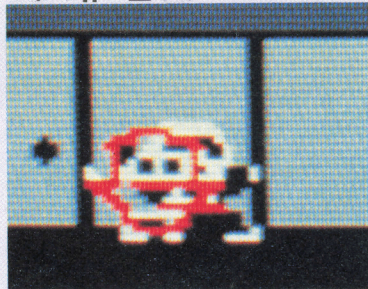
つまり10秒間はほとんど無敵<sup>むてき</sup>。

敵<sup>てき</sup>の武器<sup>ぶき</sup>が<sup>なんてん</sup>いっさい<sup>からだ</sup>きかなくなるんだ。ただ難点<sup>たいあ</sup>は、体<sup>たい</sup>が素通り<sup>すどお</sup>するので体当たり<sup>たいあ</sup>ができないこと。

だからこの忍法は、ピン坊<sup>にんぼう</sup>やカクタン<sup>かいて</sup>が相手<sup>あいて</sup>の時<sup>とき</sup>には無意味<sup>むいみ</sup>になってしまう。こいつらは体当たり<sup>たいあ</sup>で一度<sup>とき</sup>気絶<sup>ぜつ</sup>させないと、手裏剣<sup>しゅりけん</sup>が

きかないやっかいな体質<sup>たいしつ</sup>だからだ。また透明<sup>とうめい</sup>の状態<sup>じょうたい</sup>で相手<sup>あいて</sup>と重なる<sup>かさ</sup>くと、ピッタリと合わさって離れ<sup>はな</sup>なくなることもあるから注意<sup>ちゅうい</sup>!

▼わっ!? 重なりあっちゃった



忍法の三

早かけの術



逃げる相手をおいかける

よし次<sup>つき</sup>は赤玉<sup>あかだま</sup>の登場<sup>まで</sup>。こいつをとると、じゃじゃ丸<sup>はや</sup>くんの足<sup>あし</sup>はものすごく速<sup>お</sup>くなる。逃げる敵<sup>あいて</sup>を追っかけても、あっというまに追いついてしまうんだ。

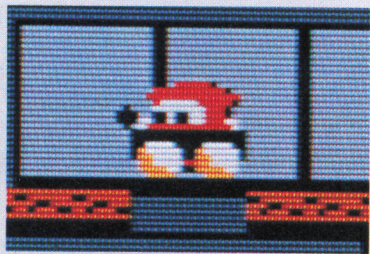
そこをすかさず手裏剣<sup>しゅりけん</sup>攻撃<sup>こうげき</sup>! でも油断<sup>ゆだん</sup>するな。他の能力<sup>たのうりよく</sup>はいつもと同じなんだから。いきなり反撃<sup>はんげき</sup>されることだってあるぞ。



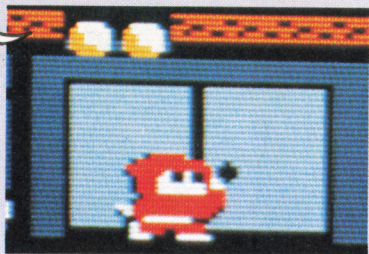
## 忍法の四 特攻トロッコの術

ちょっとかけきな大技だ！

このアイテムをとれば、もう恐  
いものなし。不死身になった上、  
動きも速いので、20秒の時間内



▲あととはあつという間にかたがつく



▲このトロッコに乗りさえすれば…  
ですべての敵が倒せるのだ！

しかもこのトロッコ、敵を倒す  
ごとに、キャラに関係なく1000点  
とることができる。アイテム忍法  
の中でも、最も強力なワザといえ  
るだろう。

しかしトロッコでひき殺すとは、  
なかなか過激な発想だね。

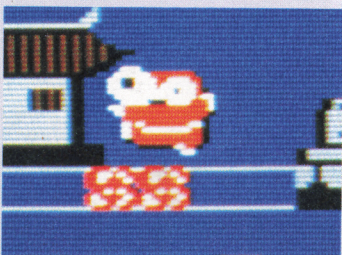
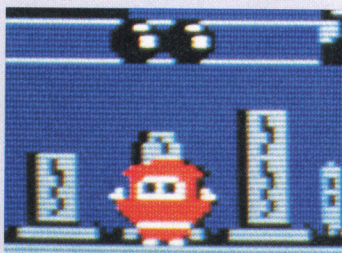
爆弾には手を出すな！

おや？ 何だこの黒い玉  
は。実はこれは爆弾。じゃ  
じゃ丸くんを倒すため、な  
まず太夫がしかけたワナな  
んだ！

これを忍法アイテムと感  
違いしてとびついたら大変  
だ。たちまち大爆発をおこ  
してしまうぞ！

この爆弾を出してしまっ  
たら、すぐに別の天井をあ  
けること。そこには何もな  
くても、爆弾はたちまち消  
えてしまう。

用心のため、なるべく早  
く処理しておこう。





忍法の五  
奥技  
ガマパッくん



## パックンひとのみ1000点

無敵の奥義ガマパッくん。このワザには時間制限がなく、なんでもひとのみにしてしまうんだ。

出し方は2つある。1つは、違う種類の忍法アイテムを3つ集める方法。もう1つはじゃじゃ丸くんを4人に増やす方法だ。

じゃじゃ丸くんを増やす方法にも二通りがある。天井の中に隠れている小丸くんをとるものと、得



▲これがうわさの忍法アイテムだ。点増加による方法だ。

忍法アイテムがすでに2つそろっている場合には、面のできるだけ早くに、残りのアイテムをそろえたい。ガマパッくんで倒した方が確実に、得点も高いからだ。





# ぼくらはファミコン探偵団

## きみもファミコン探偵団の一員だ！

ますます広がるファミコンの世界。でもそれだけに知りたい情報は増えるばかり。

そこで結成<sup>けつせい</sup>されたのが、われらファミコン探偵団！ 最新情報をばっちりキャッチして、きみたちみんなに知らせるぞ。もちろん、きみたちの情報もまっ

ている。

このファミコン探偵団は、みんなといっしょに作っていく組織<sup>しき</sup>「ファミコンのことなら何でも知りたい、さぐりたい」そんな人なら大歓迎だ。さあみんな、ぼくらと一緒にファミコン探偵団を盛りあげていこう！





# もくじ

## 特集

### ジャイロダイン

ゲームハイライト ----- P2

### 忍者じゃじゃ丸くん

忍法アイテム&キャラ紹介 ----- P8

ジャイロダイン攻略マップ ----- P18

まんがじゃじゃ丸くん&解説!! 全テクニク ----- P49

## 新作ソフト情報

### グーニース

こんなにあるぞ得点ボーナス ----- P82

ソンソン 妖怪大図鑑 ----- P90

### ボンバーマン

隠れキャラの世界 ----- P94

グーニース ゲーム紹介 ----- P98

裏ボンバーマンのおかしな世界 ----- P106

新作ソフト情報 ----- P110

ファミコングッズ ----- P116

ホームズの事件ファイル ----- P118

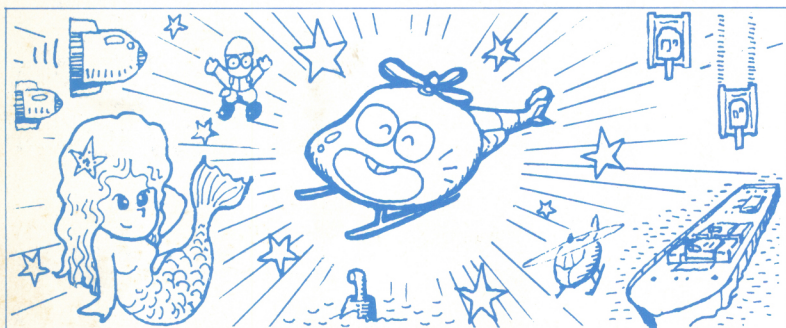
ファミコンバカー代 ----- P122



# ジャイロダイン

秘

マップ完全攻略法!!



## 敵の配置をつかみ展開を考えながら戦おう

S国の地球侵略<sup>しんりやく</sup>を阻止<sup>そし</sup>するため、ジャイロダインが飛び立った。最終目的<sup>しゆう</sup>、ゴルドスまでの道は長い。数限りない敵<sup>かずかぎ</sup>が圧倒<sup>あつどうてき</sup>的な軍事力<sup>ぐんじりよく</sup>を持ってジャイロを迎え撃つぞ。うかつに突撃<sup>てき</sup>するのは危険だが、敵<sup>てん</sup>軍事物配置<sup>じぶつはいち</sup>をつかんでいれば、そんなに難しくはないゾ! そこで<sup>こく</sup>今回極秘<sup>ごくひ</sup>で手に入れた、S国軍基

地<sup>ち</sup>の完全マップ<sup>こうかい</sup>を公開<sup>こうかい</sup>することになったわけだ。

このマップをじっくりと研究してからチャレンジしてくれヨ!

ジャイロの武器は空対空マシンガン(Bボタン)と空対地バルカン(Aボタン)、誘導装置<sup>ゆうどうそうち</sup>を備えたホーミングミサイル(A、B同時)だ。うまく使い分けろ!



# 攻略マップのみかた

本を開いた状態で右側がマッ  
プになっており、左側には攻略  
法がマップにそって書かれてあ  
る。敵キャラをあらわすマーク  
には名前や説明があるが、同じ  
ものが登場したときはマークだ  
けで表示がしてある。



攻略法のページ

マップのページ





# 戦いの火ぶたは切って落された

さいじゃく

## 最弱ヘリ、G・キラーを完全撃破だ！

アジアの某国に侵入したジャイロ  
ダイスが最初に遭遇するのは、G・  
キラーと呼ばれる敵ヘリコプターだ。  
はつきりいって、こいつはメチャ  
弱い。全滅させてやろう。

しばらく行くと、砲台（スーパー  
ビーム）が設置された要塞島が見え  
てくるはずだ。そのすぐ手前に人魚  
ゾーンと呼ばれるところがあり、こ  
のゾーンのどこかに赤い人魚が、ひ  
そんでいる（右ページのマップを参  
照）。バルカン砲で左右に撃ちまくっ

スピード

☆☆

動き

☆☆

攻撃力

☆☆☆



G・キラー  
200pts

て見つけ出せ！ まず、うるさい  
要塞島をホーミングミサイルなど  
で沈黙させてからのほうが、やり  
やすいんじゃないかな？

## 地上戦の主役！ 敵タンクをたたきつぶせ！

スピード

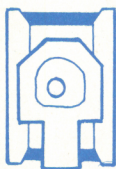
☆

動き

☆

攻撃力

☆☆☆



ラングル  
300pts

ぜひとも救出してあげよう。バル  
カンなんかで撃っちゃダメだよ。

海岸を越え平地でキミを迎え撃つ  
のは、大戦車軍団だ！ ラングルと  
呼ばれるタンクで、しつこく攻撃し  
てくる。うしろに逃がすと、少々や  
っかいなことになるぞ。画面に出現  
すると同時に、かたつばしから撃破  
していこう。地上物についての鉄則  
だ。マップを頭にたたきこんでおけ  
ば、あわてることもない。ホーミン  
グミサイルをフルに活用して突破！

さて、いよいよ地上にのりこむ  
わけだ。海岸に敵野営テントが見  
える。その横で両手を振って助け  
を求めているのは味方スパイだ。





次ページ

# ジャイロダイн攻略マップ 1

1



極秘のうちに  
敵地へ送りこま  
れていた味方ス  
パイ。グレーと  
赤の2種類いる。  
しゅるい

助けておけば  
イイ事がある。  
(⇒23P 参照)



スパイ  
100pts



ある特定の場  
所を撃つことに  
よって出現する  
かく隠れキャラ。3  
種類あるうちの  
これは赤い人魚。

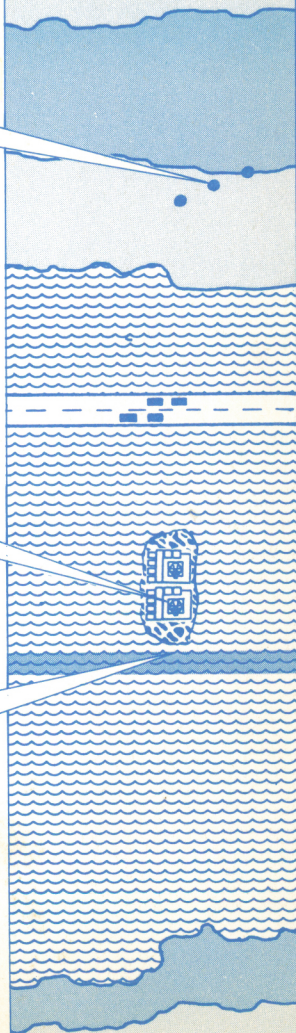
ボーナス点が  
もらえる!



スーパービーム  
(砲台)



レッドマーメイド  
10000pts





# 緑が美しい森を越えてゆこう

スピード

☆☆☆

動き

☆☆☆

攻撃力

☆☆☆☆



フォルク  
150pts

## 戦闘機の動きをつかめ

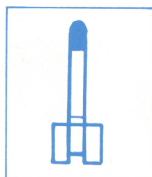
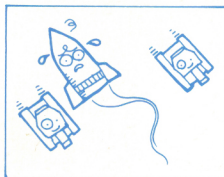
ラングルの<sup>もうこう</sup>猛攻を、かいくぐって  
ホットしたのもつかの間、今度は戦  
闘機<sup>らいしゅう</sup>フォルクの来襲だ。前方から飛  
来して攻撃、左右に逃げていく。

動きさえ、しっかりつかんでいれ  
ば<sup>きんもつ</sup>楽勝。でも深追いは禁物だよ。

## 誘導性ホーミングミサイルの意外な欠点

ちょっとひと休みして、ホーミ  
ングミサイルについての注意。

ミサイルは<sup>ゆうどうせい</sup>誘導性で便利なもの  
なんだけど、目標物<sup>もくひょうぶつ</sup>が2つあった  
りすると、どっちにも命中<sup>しゅん</sup>しない  
ことがある。発射する一瞬はしっ  
かり止まって撃つことが大事だ！



どちらに命中<sup>しゅん</sup>していいか、ミサイル  
君が迷ってしまう。

## グレイの人魚でスピードアップ！



グレイマーメイド  
スピードが速くなる

平地を越え森林地帯<sup>みつしゅう</sup>に突入だ。密集  
する木々を、おし分けるように川が横  
ぎっている。ここも人魚ゾーンだ。

バルカン砲で撃つと灰色<sup>はいいろ</sup>の人魚が出  
現！ ジャイロの動きを速くしてくれ  
る、うれしいキャラだ。でも15秒ぐら  
いで効力<sup>こうりよく</sup>は消えてしまう。人魚を出し  
たら、すばやく<sup>こうげきたいせい</sup>対空用攻撃態勢にうつ  
ろう。すぐに敵が襲ってくるぞ！

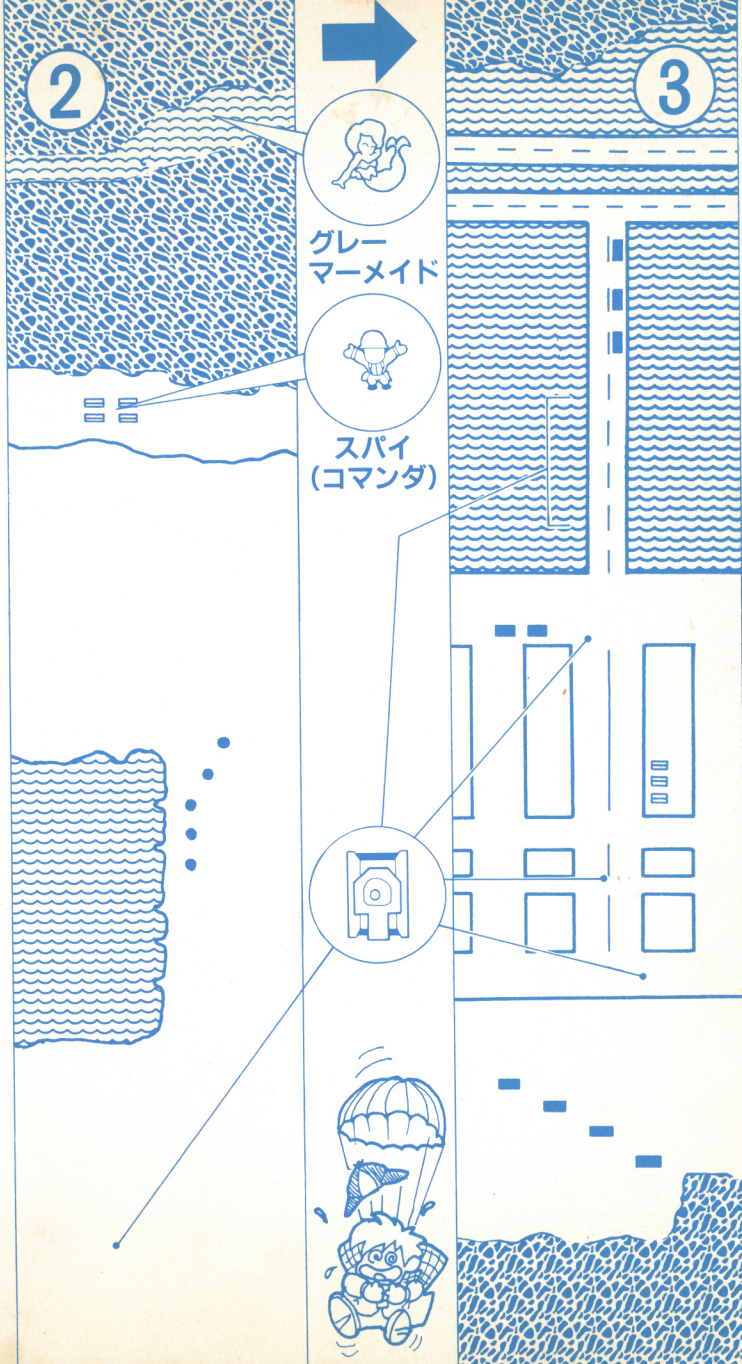


次ページへ

# ジャイロダイニング攻略マップ

2

3



グレー  
マーメイド

スパイ  
(コマンダ)



# 戦闘勝利の力をにぎる必勝法

スピード

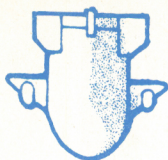
☆

動き

☆

攻撃力

☆☆☆☆

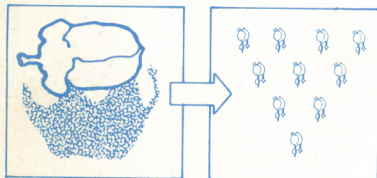


レンドル  
150pts

## 画面に敵を出すな！

前ページ湾岸道路あたりで飛行船<sup>わんがん</sup>レンドルが出現。動きが遅く<sup>おそ</sup>まっすぐにしか進んでこないが、うしろに逃がすと、うるさい相手だ。

画面が敵でいっぱいになる前にすばやく撃破<sup>げきは</sup>していこう。



## 1万点ボーナスだ

広大な草原を、のんびりと象<sup>おうだん</sup>なぞが横断している。バルカン砲で撃てみよう。美しいフラミンゴ<sup>しつそう</sup>の群れが疾走するぞ。全部撃つ

24 と10000点のボーナスだ！



## 無敵人魚出現！

草原から森<sup>とつにゆう</sup>に突入。ここを流れる川にまたまた人魚ゾーンがある。

ここで出現するのは、オレンジ色の人魚。ジャイロが赤くなり音楽<sup>むてき</sup>が流れている間は無敵だ。

スピード

☆☆

動き

☆☆☆

攻撃力

☆☆☆☆



B・キラー  
200pts

## 人魚の力を利用して B・キラーを攻略！

森林地帯で集中攻撃<sup>しゅうちゅうこうげき</sup>をしかけてくるB・キラー。なかなか手強い相手だ。ここでの攻撃法は上に書いたオレンジ人魚を必ず取ること。無敵パワーで楽々クリアだ。

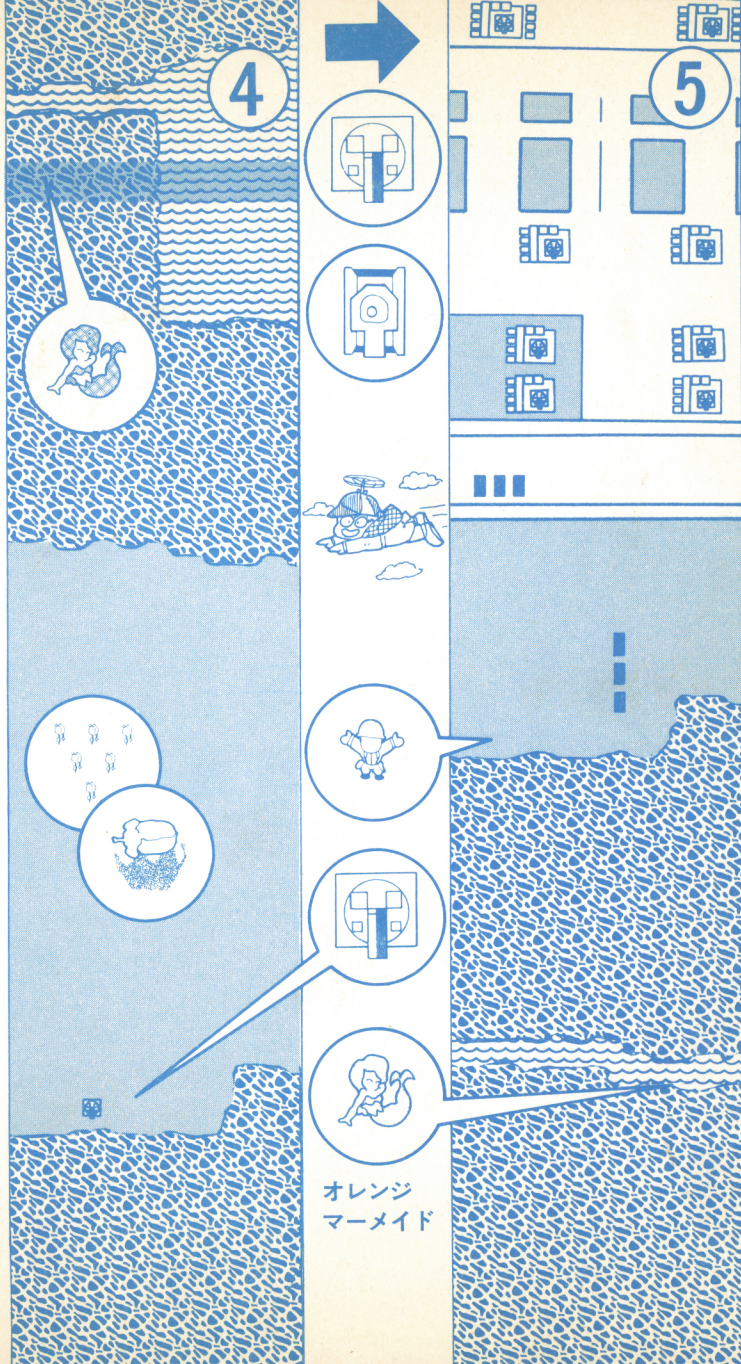


次ページへ

# ジャイロダイン攻略マップ

4

5



オレンジ  
マーメイド



# 敵基地潜入で戦いは激化！

## 軍用ボードをたたけ

基地を突破して海洋戦に突入だ。

海を左から右から横ぎる軍団ボード、パトルが出現。バルカン砲で残らず撃破していこう。こいつも見逃すとうるさいやつだ。下からすり上げるように撃つと効果的。

スピード

☆

動き

☆

攻撃力

☆☆☆



バトル  
280pts

## 不気味な艦影にむけてホーミング発射

スピード

☆

動き

☆

攻撃力

☆☆☆



ノーティー  
370pts

海面に黒い影をうつしながら、潜水・浮上をくり返すノーティー。

パトルと同じように撃破していけばいいのだが、この潜水艦には特にホーミングミサイルが有効。

とういのも、テレビ画面で確認しにくい浮上中の艦影なども探知して、とんでいってくれるからだ。

## 深追い禁物、油断はできないボールM！

巡航ミサイル、ボールM。命中精度は、それほど高くないので、怖い相手ではないが、気をぬいているとやられるぞ。はじめは、ゆっくり進んでくるが、羽をひろげたとたん猛スピードで突進してくる。これといった攻撃ポイントはないが、強い

スピード

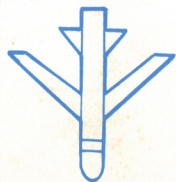
☆☆☆☆

動き

☆☆

攻撃力

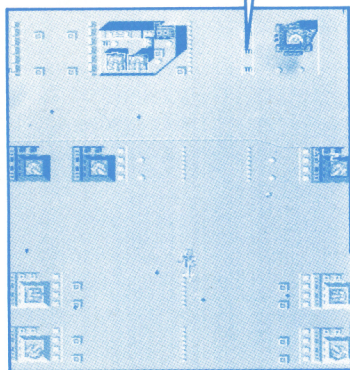
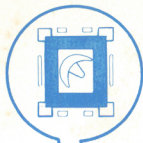
☆



ボールM  
150pts

26 と言えば、へたに動かないことかな。





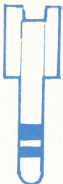
スーパービームが山のように  
せっち設置された基地。左右どちらかの  
はし端に寄ると画面がスクロール  
して逆側の砲台が見えなくなる。  
はんげん砲撃が半減するから楽だぞ。

残らず助けてい  
れば、これが5人  
目のスパイ。自機  
が0になった時パ  
だつしゅつラシュート脱出が  
見られるよ！






# 海上からの攻撃に気をつけろ！

スピード ☆☆☆☆☆ 動き ☆☆ 攻撃力 ☆	
	ナイフM 200pts


## マシンガンで防波堤

パールMに続いてミサイル、ナイクMが突進してくる。動きをよく見てよけ、マシンガンで防波堤をつくるように撃ちまろう！

スピード ——— 動き ——— 攻撃力 ☆☆☆	
	ドルトス 1000pts×2


## 艦上砲台を破壊せよ

小型戦艦ドルトスは艦上の2つの砲台を破壊すると沈黙する。下からの砲撃に邪魔されてホーミングがとどかない事もあるので注意。

スピード ——— 動き ——— 攻撃力 ☆☆☆☆☆	
	ホーネッタ 1000pts×4

## 砲弾を見きわめろ！

ドルトスもだが、ホーネッタの砲撃は、ある高さまで達しないと破裂しない。高度の低い弾はよける必要がないぞ。あせるな！

スピード ☆☆ 動き ☆☆☆☆ 攻撃力 ☆☆☆☆☆	
	R・キラ 1000pts

## 出現と同時に撃破！

逃げててもあとを追いかけてくるしつこいヘリコプターだ。こいつも出現と同じに、すばやく破壊してしまおう。

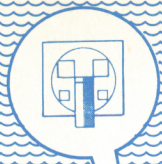
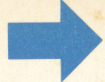


# ジャイロダイソン攻略マップ

7

8

7



ベレー (赤)  
(→ P30)



グレー  
マーメイド



バルカンで撃つと  
出現、5000pts。名称  
募集中 (→ P48)



8





# 激戦のサバンナをのりこえろ!



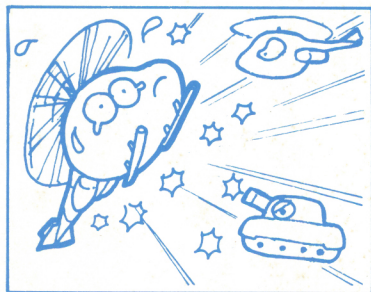
## 戦闘を有利に展開しよう!

灰色のスパイ、コマ  
 ンダとはべつに赤いス  
 パイ、ベレーが<sup>はいいろ</sup>いる。多いから、めいっぱい  
 ベレーには特殊な<sup>しやうめつ</sup>活用して戦いを有利に  
 たらきが<sup>げきせんく</sup>あって、助け進めよう! 得点は  
 ると画面上の敵が、い コマンドと同じ100pts。

## 二兎を追うものは一兎をも得ず…?

海上から草原を越えてサバンナ地  
 帯にさしかかると、地上からはラン  
 グル部隊、空中からはG・キラーの  
 一斉攻撃をうけることになる。どち  
 らも破壊しようと欲<sup>よく</sup>ばってはダメだ。

ラングル破壊を優先<sup>ゆうせん</sup>して、G・キ  
 ラーの攻撃はかわす程度に、おさえ  
 ておこう。これも作戦のうちだ。



## 位置さえつかめばゲリラは楽勝!

スピード ——	
動き ——	
攻撃力 ☆☆☆☆	ゲリラ 370pts

森林地帯に潜伏<sup>せんぷく</sup>するゲリラ。チカ  
 チカと閃光<sup>せんこう</sup>を放ちながら砲撃してく  
 る。ひそんでいる場所は、いつもき  
 まっているの<sup>おぼ</sup>で、配置を覚えてしま  
 うことが大事だ。なれてくるとゲリ  
 ラが画面に現れる前からバルカン砲  
 で待ちかまえられるようになる。一  
 番<sup>のうりつ</sup>能率の良いコースを見つけだそう!

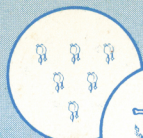


9



スパイ

10



フラミンゴ



象



ゲリラ

次ページへ

# ジャイロダイン攻略マップ

9

10



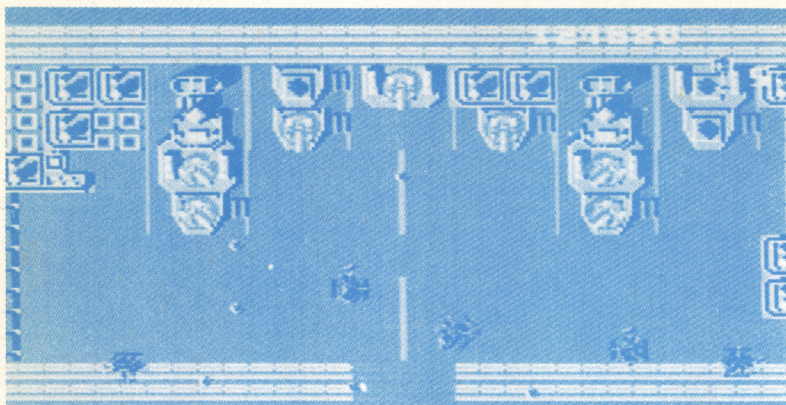
スーパー  
ビーム



タンク



# 敵巨大基地ゴルドスとの攻防

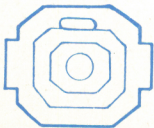


## これがゴルドスだ

草原を越え、しばらく行くとサイレン音が、やかましく鳴りはじめる。第1番目の巨大基地ゴルドスの出現だ。ここにくと、画面スクロールが停止し、敵の猛攻撃がはじまる。

基地の砲台を全部破壊（10000pts）するか、一定時間を経過しないと、ここからは脱出できない。B・キラーも基地を守るために攻撃をしかけてくる。人魚もスパイもキミを助けてはくれない。自力で切りぬけるしかないぞ！

## いやらしい動きをする浮遊戦車！

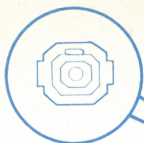
スピード ☆☆☆	
動き ☆☆☆	
攻撃力 ☆☆☆☆☆	ゾイ 370pts

第2のゴルドスを目差して、再び飛びたったキミの前にひろがるのは茶色の沼地だ。ここでは強敵ゾイの部隊が待ち受けている。左右にちょこまかと移動しながら砲撃してくるうっとうしい浮遊戦車だ。バルカン砲とホーミングミサイルの連射で確実に撃破していこう。



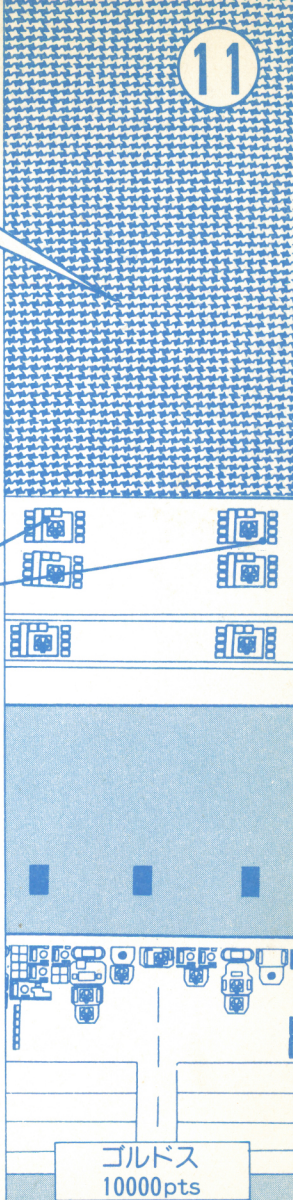
## ワン・ポイント アドバイス

どうよう  
ゲリラ同様、ゾイも  
おなじ場所に出現  
するので、位置を覚え  
ていればこわくない。  
しゆつげん さきよ  
ゾイの出現を先読みし  
てバルカン・ホーミン  
ぐは連射しよう。



## ワンポイント・アドバイス

てき たま  
敵の弾をよけて、時間<sup>じかん</sup>の経  
過<sup>か</sup>を待ただけじゃ10000点<sup>てん</sup>は  
もらえない。ここは果敢<sup>かかん</sup>に攻  
撃<sup>げき</sup>するっきやない。砲台<sup>ほうだい</sup>破壊<sup>はかい</sup>  
に的<sup>まと</sup>をしぼろう。B・キラー  
はあとまわしだ。ここの砲台<sup>ほうだい</sup>  
も戦艦<sup>せんかん</sup>同様<sup>どうよう</sup>、上空<sup>じようくう</sup>で破裂<sup>はれつ</sup>  
する砲弾<sup>ほうだん</sup>を撃つ。落ち<sup>お</sup>ついて見分<sup>みわ</sup>  
けることがだいじだ。



ゴールドス  
10000pts



# 地獄の森 ゲリラの恐怖！

## ゾイ攻略！ 一網打尽の引きよせ戦法！

ゾイとの攻防はまた続く。沼地の後半部分ではベレー（赤いスパイ）がいるので、これを助けてゾイを撃滅させよう。戦いが、かなり楽になるはずだ。どうせならたくさんのゾイをベレーでかたづけたい。できるだけゾイを画面に出現させておいてから救出するのが効果的だ。

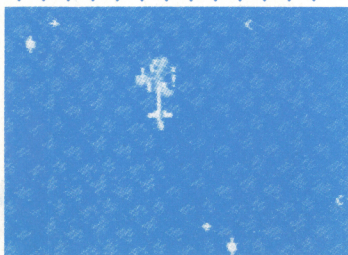


### こんなところにも目玉

沼地の終わりあたりの中央をバルカン砲で撃てみよう。無人島に出現した目玉がここにもいるぞ。5000pts ボーナスだ。

## 森林地帯は2匹の人魚で攻略しよう！

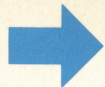
森林地帯に入ると再びゲリラの登場。前回と違って、ぼう大な数が潜んでいて、森のいたるところから攻撃をしかけてくる。ここを切りぬけるのはかなり困難だ。前半部分は、海岸近くに隠れているグレーマーメイドの力をかりてスピードアップ、砲弾の間をぬうように進んで突破しよう。効力が切れた



頃は、2つめの川に出るはずだ。ここでオレンジマーメイドをとり、無敵パワーで後半部をクリアしよう。



12



13

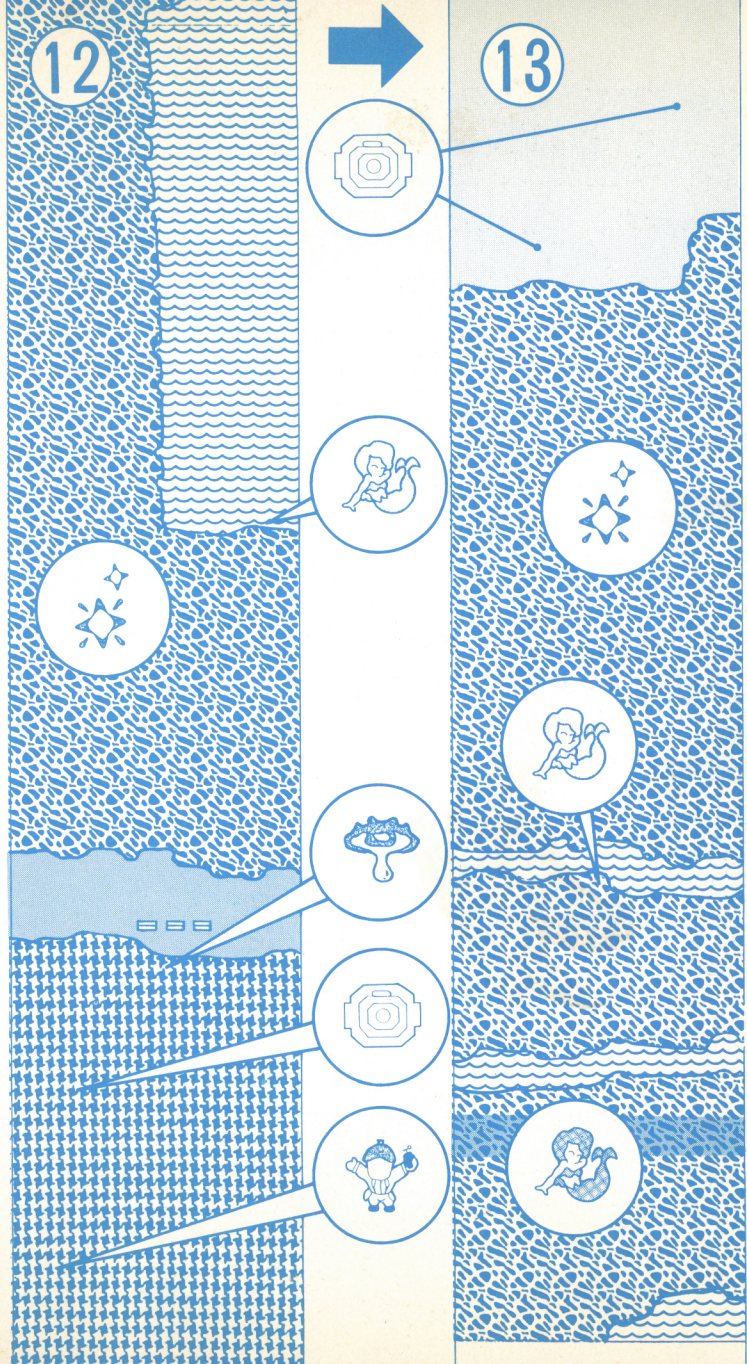


次ページへ

# ジャイロダイン攻略マップ

12

13

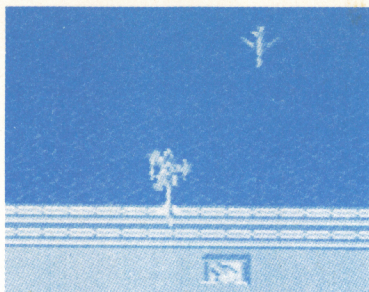





# 空母の戦艦！ 白熱の海洋！！

## ミサイルをかわせ

沼地のゾイは「引きよせ戦法」でクリアしよう。海に出ると巡航ミサイルバールMとタンクの攻撃を受ける。バールMは横からあたられないかぎりバルカンでも倒せる（→P40）。知っていると便利だぞ。



## 戦艦の親玉、キングドルトスの登場だ

スピード	
動き	
攻撃力	
☆☆☆☆	キングドルトス 1000×4pts

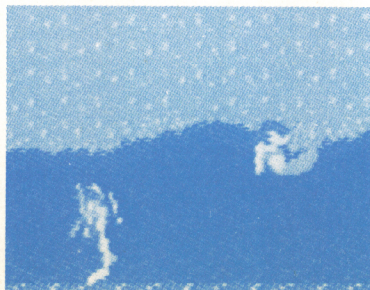
ホーネッタを撃破すると、すぐに巨大戦艦キングドルトスが姿を現わす。砲台1つ破壊するごとに1000pts。

計4つ破壊すると沈黙する。ホーネッタ同様、砲弾を見分けてクリアしよう。グレーの船体なので、わかりにくい。船の先端には灰色のスパイがいるぞ。見逃さずに助けよう。

## バルカン、ホーミングみだれ撃ち！

サバンナに突入。またまたゾイがいる。海岸のグレーマーメイドでパワーアップしてから応戦しよう。

この場合のように地上物だけを破壊する時は、親指の関節あたりでAボタンを押し続け（バルカン連射）指の先の方でBボタンを連打（ホーミング）するのがいいぞ。





14



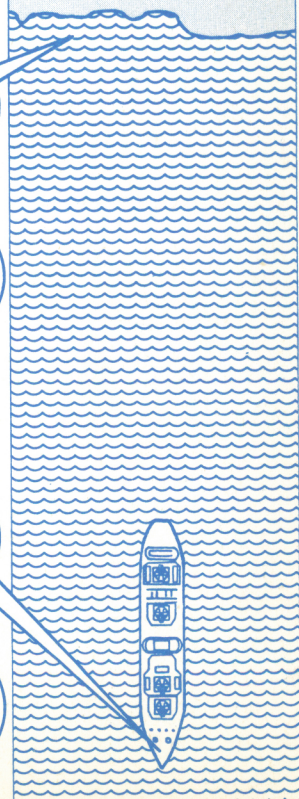
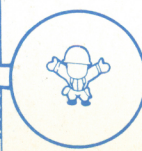
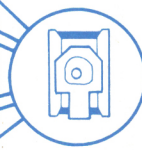
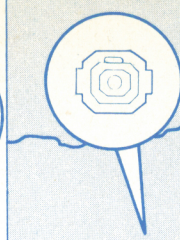
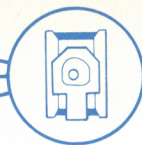
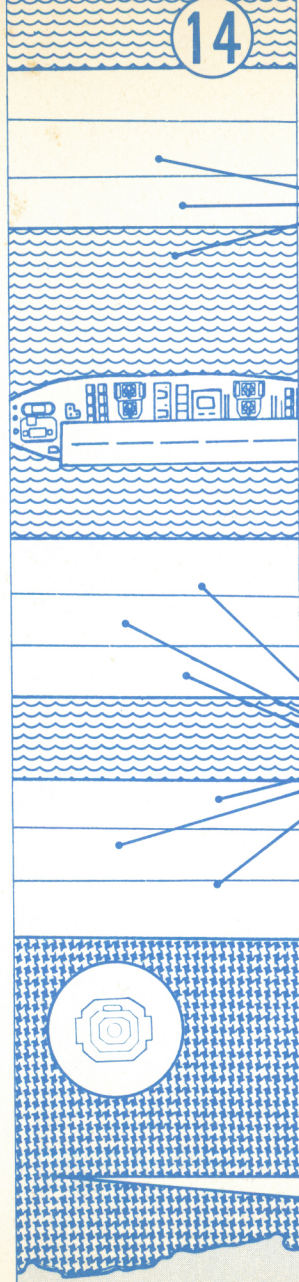
15



次ページへ

# ジャイロダイン攻略マップ

14  
15

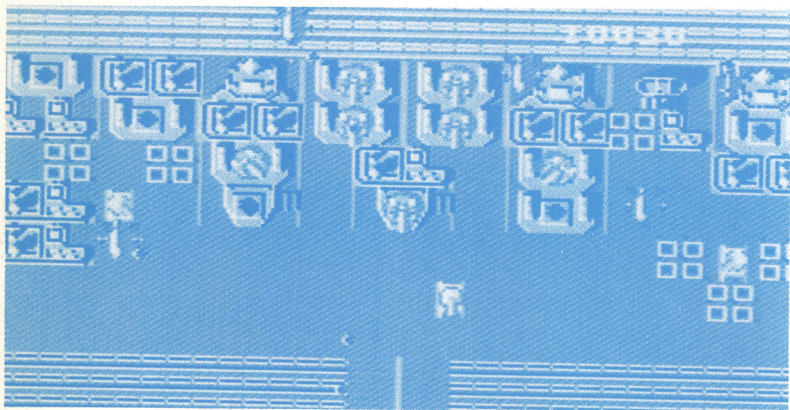
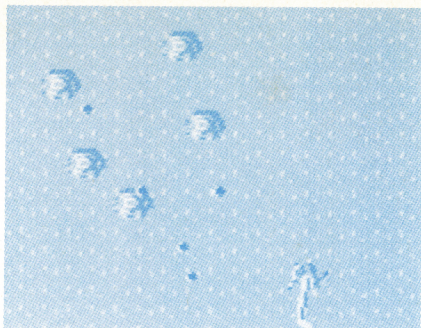




## S国の猛反撃、第2巨大基地！

### 基本に忠実…がゾイ攻略の第一歩

ここのサバンナ地帯ではゾイの猛攻に、なやまされ続ける。画面に敵を出さない（出現と同時に撃破）という、このゲームの鉄則を守って、切りぬけるしかない！



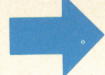
### ホーミングミサイルをフル活用しよう

基地に潜入。その奥に待ち受けるのは、第2のゴルドスだね。より一層激しい攻撃をしかけてくる。しかも空中からはレンドルの大編隊が飛来する。地上の砲台を中心に破壊…などと言ってる場合ではない。レン

ドルを見逃すとかかなりやっかいなことになるぞ。マシンガンで連射してレンドルを破壊、砲台は主にホーミングミサイルで破壊することにしよう。あとは自分の反射神経を信じるしかない！



16



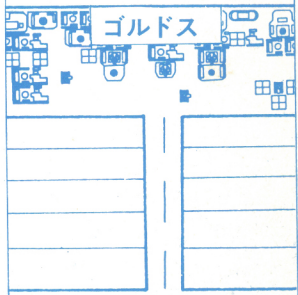
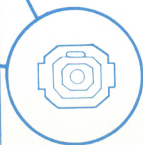
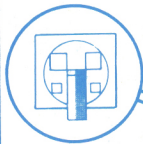
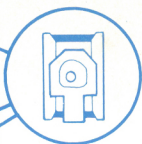
17

次ページへ

# ジャイロダイн攻略マップ

16

17





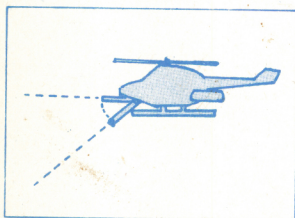
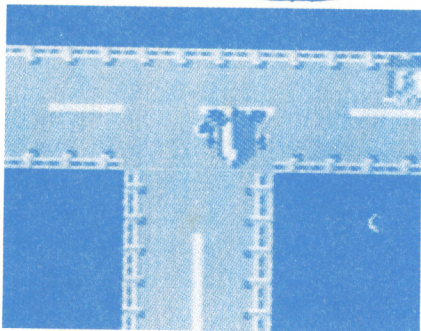
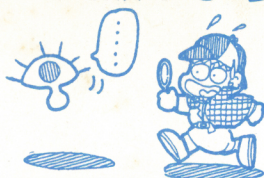
# 苦戦！ レンドル編隊大襲来！

## ベレー(スパイ)を頼りに突破しよう

海に出ると、またもやレンドルの襲来だ。このレンドルの飛来は、無人島のあたりまで続くぞ。道路にはラングルも、うろうろしているから要注意だ。

はっきり言って、ここをのりきるのは大変だ。もうだめかなと思っていると、天の助け！ベレーが手をふっている。レンドルを、まとめてやっつけよう。

ベレーがいる所までは、なんとかたどりつこうというような気持ちでガンバロウ！



### バルカン砲のしくみ

ジャイロのバルカン砲について説明しよう。Aボタンで地上攻撃、Bボタンで対空攻撃がで

きるわけだけど、実はこれ両方とも同じバルカンなのだ。つまり空対空と空対地ではバルカン砲の角度が変わるだけ、ということだ。

だから、地上攻撃時の砲弾でも至近距離であれば、空中の敵をやっつけることができる！

地上にうるさい敵がいて、空からもナイクMが飛んでくる、というような時は、Aボタンだけでも充分戦えるのだ。



18



19

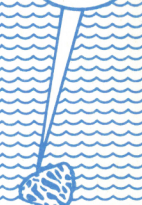
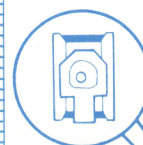
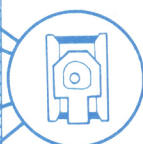


次ページへ

# ジャイロダイン攻略マップ

18

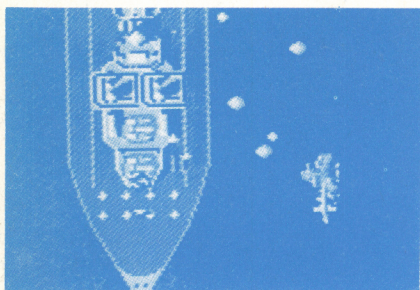
19





# 海上に迫りくる大艦隊！

## ドルトス、キングドルトスをうち破れ！



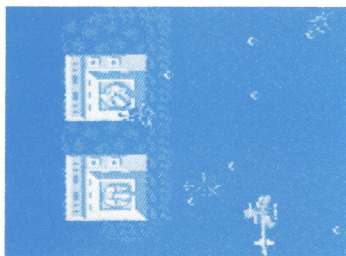
海上戦だ。ドルトスが3隻づいた後に、キングドルトスの登場だ。船の先にベレーがいる。助けると艦上の砲台、砲弾がすべて消滅して、いつきにかたがつくぞ。でもスパイ救出に無中になって、あまり無理をしないように。墓穴はほるな！

## 敵ヘリコプターのオンパレードだ

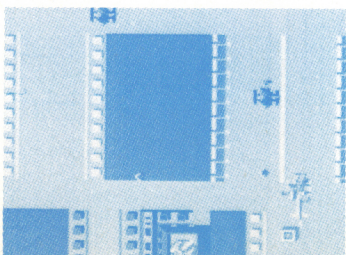
キングドルトスをうち破ったあと砲台島のあたりでR・キラがジャイロを襲う。海上道路にはラングルもいて横移動しながら攻撃してくる。ご存知の通りR・キラは難敵だ。しかも今度は、かなりの大群で押し寄せるから大変だ。BボタンでR・キラを破壊しながら、その片手間にラングルをホーミングでやつつけてしまおう。

少し行くと今度はパトルとG・キラの攻撃だ。基地に侵入するとB・キラの来襲。入れ替わり立ち替わり敵ヘリが出現して、キミを休ませてはくれない。ここでもベレーが登場。戦いに疲れたキミを救ってくれる。本当に

ありがたいキャラだね。



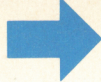
旋回能力をもつ強敵R・キラ



基地ではB・キラが攻撃



20



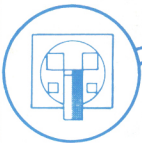
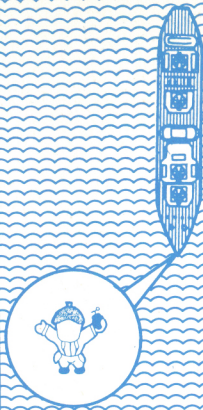
21



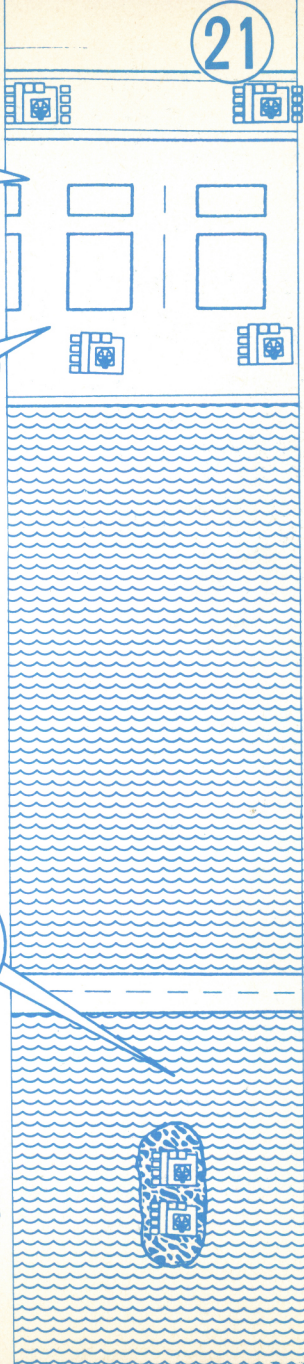
次ページへ

# ジャイロダイн攻略マップ

20  
21

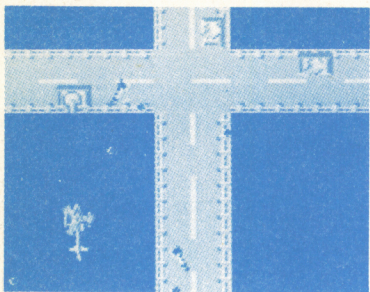


スーパー  
ぐん  
ビーム群





## 最終基地へと続く海上道路



### つかの間の休息だ

えんえんとつづく海上道路。ここ  
には無数のラングルが出現する。  
空中からはバールMの雨が降って  
くるがこのエリアは比較的楽だ。  
少しリラックスしながら、進撃し  
ていこう。

### 敵ヘリの出現位置を覚えて弾幕をはれ!

道路が終わりに近づくと、R・  
キラーがやってくる。出現位置を  
しっかり覚えて弾幕をはっておこ  
う。いよいよ最後の基地に侵入だ。  
この基地の奥深くに最終目標で  
ある3番目のゴルドスが存在する。  
基地に侵入するかしないかのう  
ちにB・キラーがどどっと押し寄  
せてくる。心して進め!



備えあれば憂いなし!

### 役に立たない雑学ノート

アーケード版ジャイロダイン  
を覚えているかな? ファミコン  
版との違いは、スパイを撃った  
り、民間人の建物を破壊すると  
減点されること。人魚は赤しか

いないこと。象やフラミンゴ、  
それにパラシュート脱出がな  
かったりした。他に隠れキャ  
ラで、口びるが出たというウ  
ワサもあるが、未確認だ。



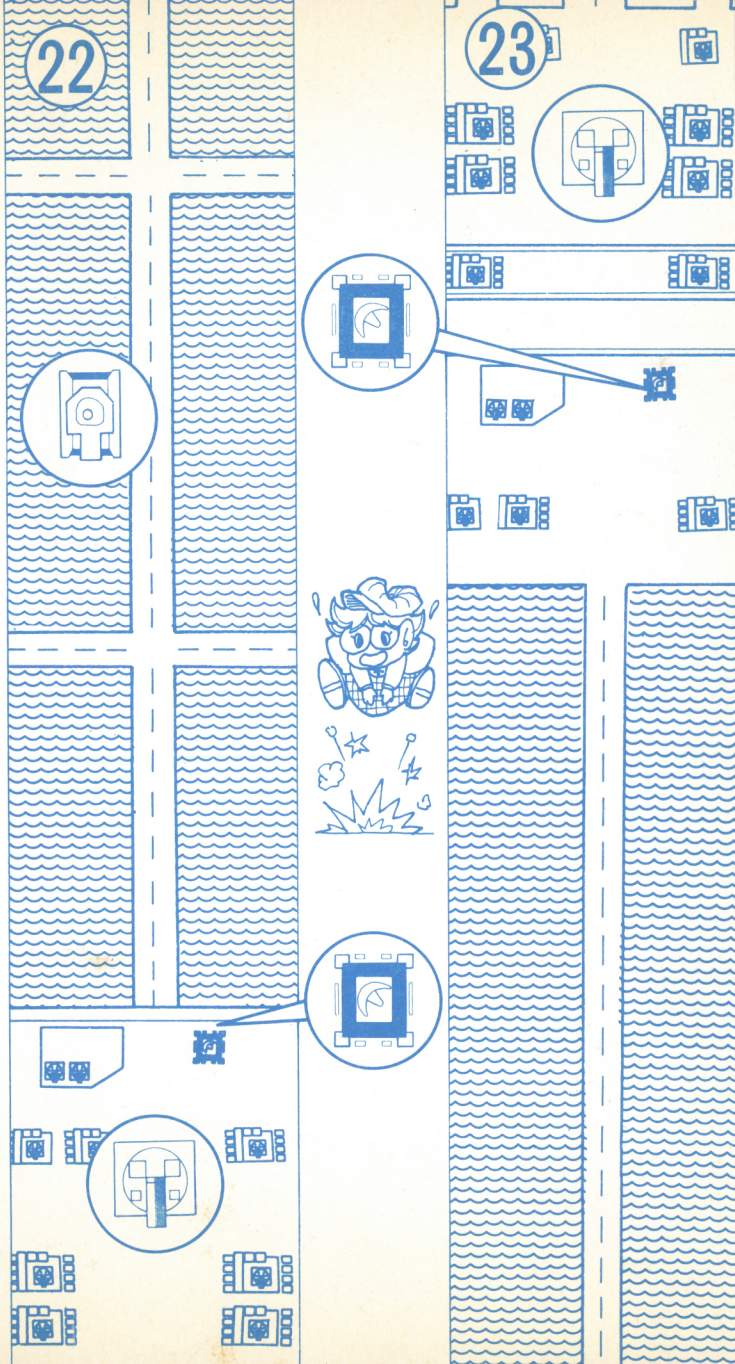


次ページへ

# ジャイロダイン攻略マップ

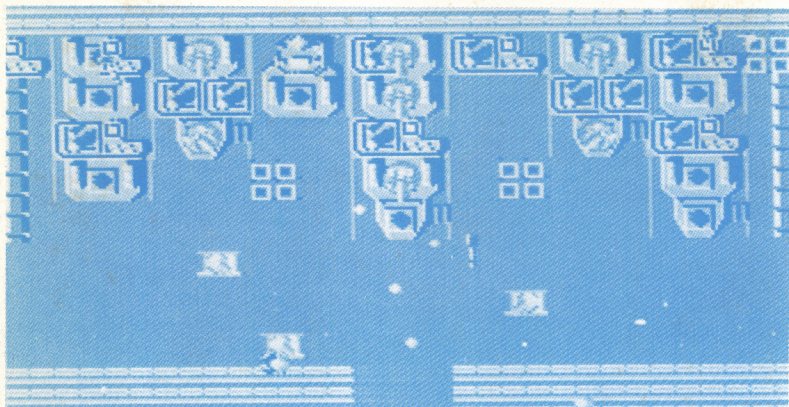
22

23





## 戦いの果てに見るものは…



### 嚴重な警備で固められた最強の軍事物！

いよいよ！ という感じでやってきた最後の基地エリアだ。ここまでくると敵も必死！ 総攻撃をしかけてくる。だが、こっちだってこんなところでやられるわけにはいかない。

最後のゴールドスをこの目でにおがむまでは…。決死の覚悟で進撃だ。

今まで使ってきたテクニックを駆使しよう。画面に敵を出すな！ という大原則を忘れちゃいけないぞ。

B・キラーの猛攻だ。A、Bボタンをうまく使え！ あとに続くのはR・キラー。ベレーを救出しろ！

46 “ひきよせ戦法”だ。雨のように降

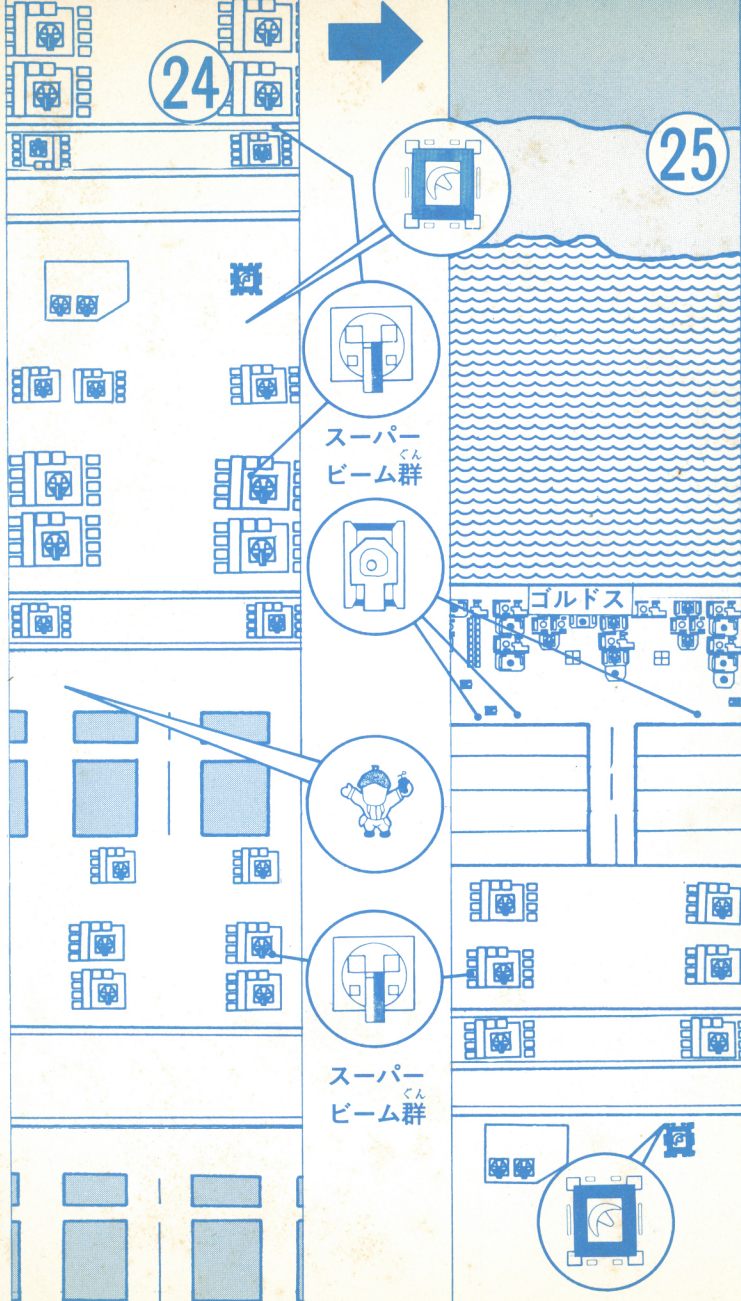
ってくるナイクMは対地バルカン破でも撃破できるぞ。横からぶつけられないように気をつけて、うるさいスーパービームを黙らせることに力を入れよう。そして、ついにその姿を現すのが、最大の敵軍事物、最終基地ゴールドスだ！

多数の砲台とラングル、バールMに守られたその姿は、荘厳とも言えるほどだ。砲弾はよく見極めろ！ 全部の砲台とタンクをみごとにと破壊すると、今回の任務は終了だ。ひとつの長い戦いが終わりをづけ、新たな使命にむけ、ジャイロダインは飛び続ける。ジャイロに休息という文字はない。戦うために生まれた者の宿命なのだ。



# ジャイロダイク攻略マップ

24  
25





# ジャイロダイン情報

## キャラクター名募集

●ジャイロダインのメーカー、タイトーが、キャラクターの名前を募集しているぞ。下の質問に答えた上、目のキャラクターに名前をつけて送ってね。

- 1)あなたの1ヶ月のおこずかいは？
  - 2)ファミコン以外の好きなホビーは何ですか？
  - 3)今後ファミコンゲームでは何を買おうと思っていますか？
  - 4)目のキャラクターは、どこで出てきましたか？
- 以上の4項目だ。

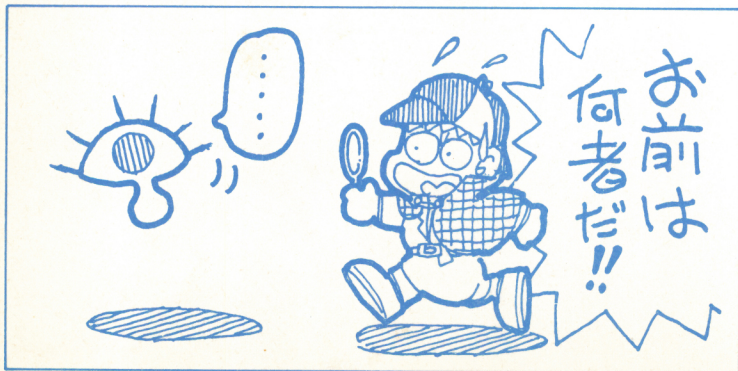
賞品は、優秀賞には  
○5月発売予定の「影の伝説」  
—10名

○スカイデストロイヤー  
ボードゲーム—30名  
その他抽選で、

○ファミコンコイン2つ1組  
—100名

○ファミコンシール (スペースインベーダーetc)—300名

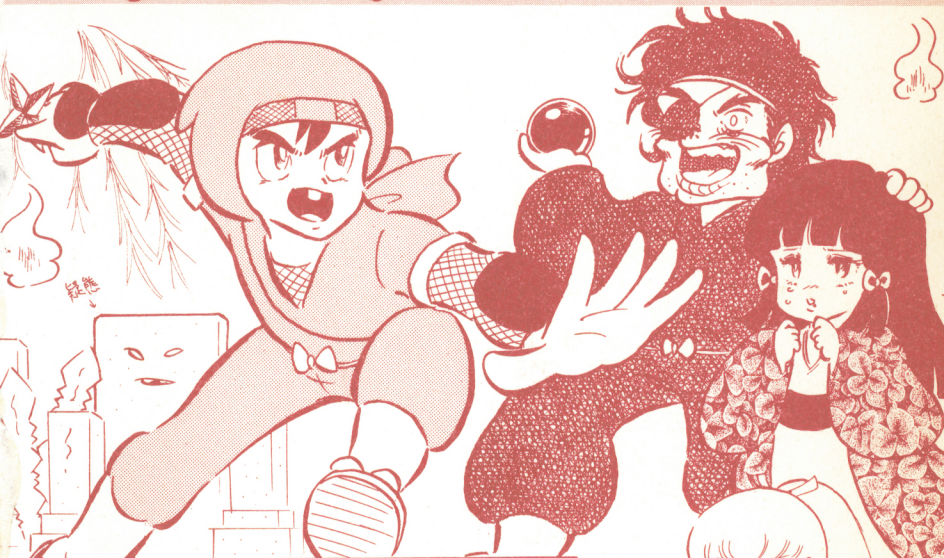
※切 4月末日消印有効  
あて先 東京都千代田区平河町  
2-5-3 株式会社タイトー  
キャラクター名募集係





解説!! 全テクニック

# まんがじゃじゃ丸くん



漫画の場面に合わせて  
学べる、“ゲーム攻略  
法”つき!

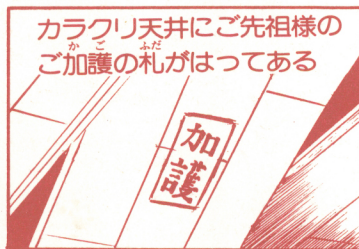
忍者じゃじゃ丸くんの  
全テクニックが解説さ  
れてるから、これだけ  
で得点アップ确实♡

構成・永田浩章  
絵・徳島さなえ

さくら姫を  
助けたけれ  
ば  
私たちに  
勝つことね





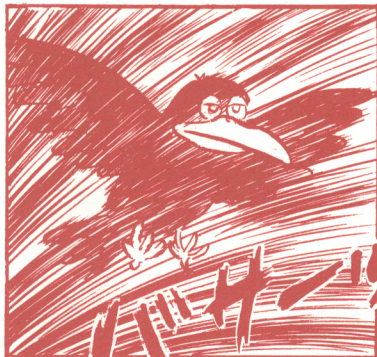




なまず<sup>だ ゆう</sup>太夫は妖怪<sup>ようかい</sup>に魂<sup>たましい</sup>を売った男  
お守りの札<sup>ふだ</sup>には触<sup>さわ</sup>ることもできん  
じゃじゃ丸<sup>てい</sup>よ、奴<sup>やつ</sup>の操<sup>ようかい</sup>る妖怪は  
手強いが、うまくお守りの術<sup>あや</sup>を  
活用し、見事<sup>みごと</sup>姫を救い出してみよ



わかりました  
必ずや、姫を  
とり戻して  
まいります



ふむ  
そんなしかけ  
がの

フッフッフ、それならそれで  
こちらにも打つ手があるわ、  
ござかしいわっばめ、来るが  
いい！ 帰り討ちにしてくれ  
るわ、ワ〜〜ハッハッハッ！





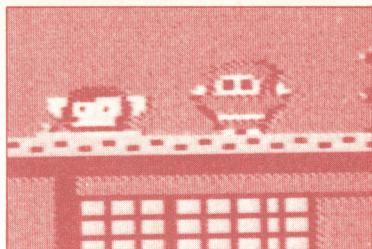
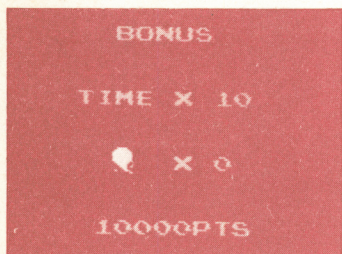
# まずは基本をマスターだ!!

## 1万点ボーナスを狙え

じゃじゃ丸くんの武器は、手裏剣と体当たり。これが使いこなせなければ話にならない。それにはまず練習! 弱いおゆきを実験台にしちゃえ。

バシッ体当たり! これでおゆきは動けない。あとは手裏剣でとどめをさすんだ。だが動けなくなった相手にさわってしまうと、ま

▶ 一万点ボーナス



た動き出すから気をつけよう。

ちょっと自信がついたら、こんどは1万点ボーナスに挑戦だ!

これは手裏剣8発以内で一面をクリアすれば、1万点のボーナスがもらえるというもの。一面に8人のキャラクターが出るわけだから、一発のムダも許されない。

これができるようなら、操作テクニックの方はOKだ。

## パワーアップアイテムで、必殺忍法を使え!

じゃじゃ丸くんは忍者くんの弟なんだけど、忍術の方はまだまだといったかんじ。手裏剣の飛距離も短いため、敵に逃げられると、すぐに届かなくなってしまう。

52 そんな腕の未熟さをおぎなっ

くれるのが、アイテム忍法。じゃじゃ丸くんは手裏剣しか技をもっていないけど、天井の中に隠されているアイテムをとると、すばらしい忍法を使うことができるようになる。

隠されている手裏剣アイテムをとれば、手裏剣の飛距離をのばすことができるし、薬ビンをとれば透明人間になることもできるんだ。



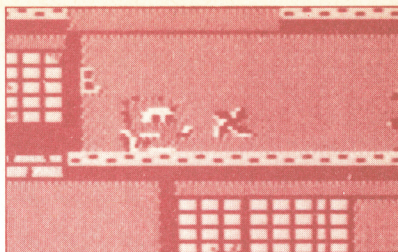
その他、赤玉をとれば、足が速くなるし、トロッコをとると、それに乗って敵を倒すことができる。

そして、奥義ガマパッケン！

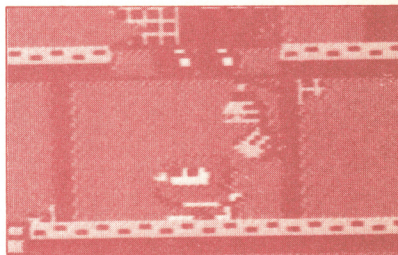
こいつにかかったら、その面の敵は全滅まちがいなしだ！

これらのアイテム忍法は、カラーページでも特集しているから、参考にしてね。▶ (P.12~P.15)

だが気をつけないといけないのが、爆弾の存在。これはなまず太夫のワナで、忍法アイテムと思ってとびつくと、大爆発をおこすんだ。これが出たら、すぐに別の天井をあげよう。そうすれば、消えてしまうのだ。



▲手裏剣の飛距離がまだまだ未熟

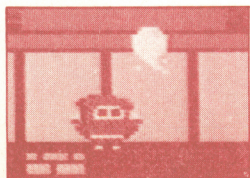


▲なまず太夫のワナに気をつけろ

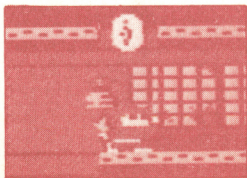
また天井の中には、金、銀小判も隠されている。こいつをとると、金小判1000点、銀小判500点のボーナスがもらえるぞ。

その他、倒した敵の霊魂をとることも、得点アップの手段だ。面をクリアした後、ボーナスポイントが加算されるから、なるべくならとっておこう。

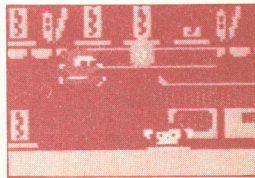
たましい得点表	
おゆき	100
クロベエ	200
カラカッサ	300
ヘドボン	400
ピン坊	500
カワタン	600



▲魂をとって得点アップ

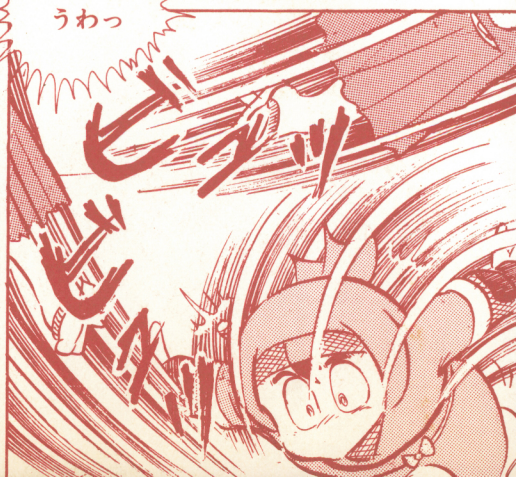
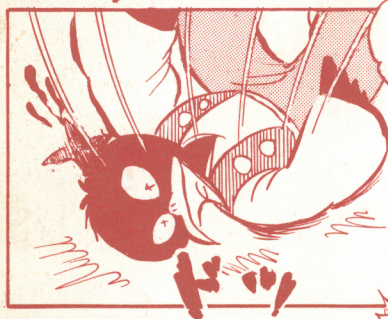
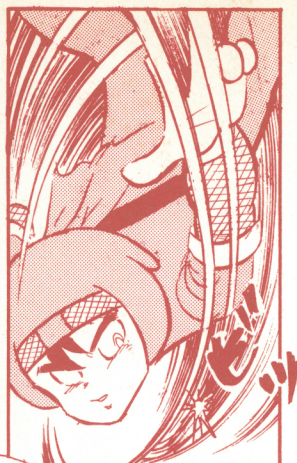
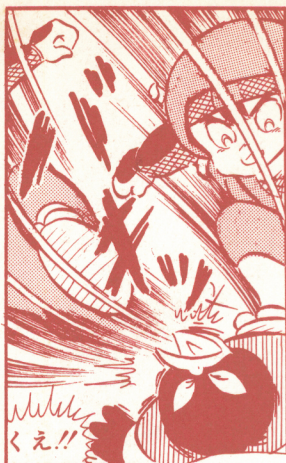
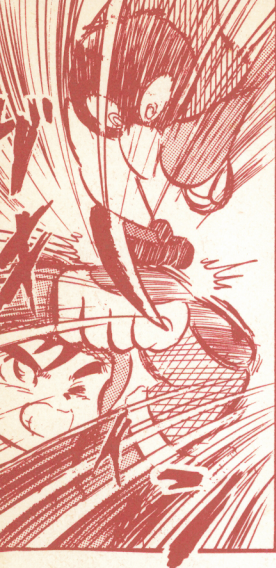


▲金小判は1000点

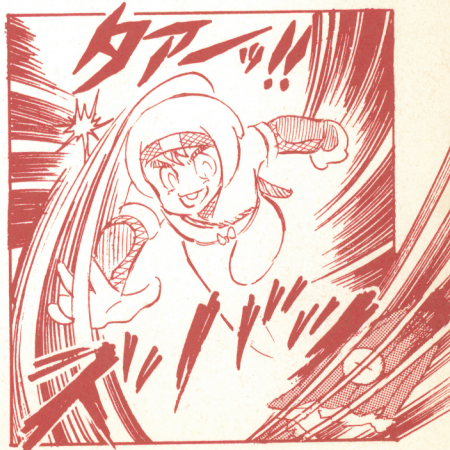
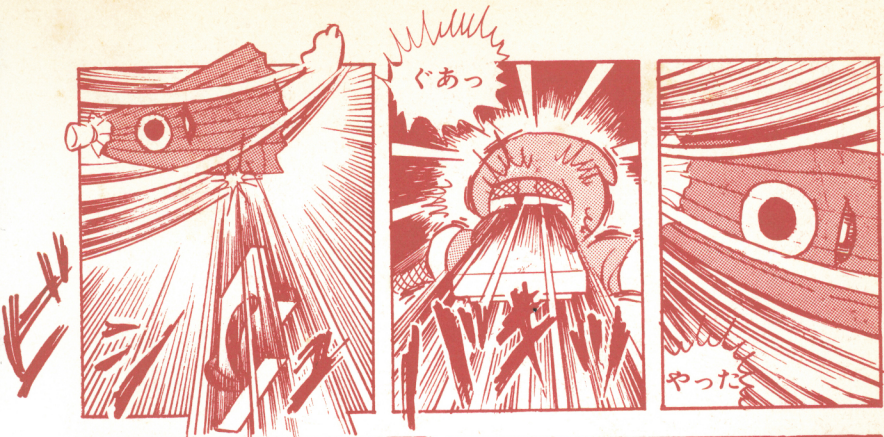


▲銀小判も見のがすな 53











# 必殺テクを身につける

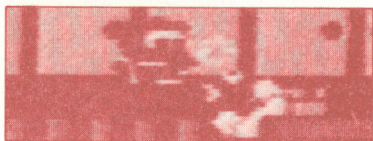
## "体当たり&手裏剣"で あつとう 敵を圧倒するべし!!

新しいキャラクターは、最初は大將として登場する。それから面が進むにつれて、手下におちぶれたり、消えたりするんだ。

こいつらは大將の時はかなり強いが、一度手下になるとだいぶ弱くなる。それでもおゆきなんかより、ずっと強いから気をつけよう。

特にカラカッサは、いつもピョンピョンはねているから、手下になった時でもしとめにくい。そのためにも、この"体当たり&手裏剣"はマスターしたい。

これは体当たりと同時に後方に



### ▲このわざは、攻略テクの基本だ

とび、そこですかさず手裏剣を投げるというテクニック。これらのことは、ほとんど1つの動作としておこなわれるんだ。

このわざは、後の攻撃パターンの基本になるんだ。だからほとんど無意識で出せるほどに身につけたいね。



## "ジャンピング手裏剣" か れい は華麗なるテクニック

下の段でまちかまえ、うまくタイミングをはかってジャンプ！すかさず手裏剣を放って、上の段の敵を倒す。これが、"ジャンピング手裏剣" だ！

このわざのコツは、敵がまだ、



しやていがい  
手裏剣の射程外にいる時にジャンプして、手裏剣を打つことだ。

たとえ射程外であっても問題はない。こちらへ向かっている敵は、<sup>しやてい</sup>自分から射程内へ入ってくれるからだ。また敵の武器の攻撃範囲<sup>ぶきこうげきはん</sup>に入った時には、じゃじゃ丸くんは



▲タイミングをまちがえると…

もう下にいる。だから、やられる心配はまったくないわけだ。

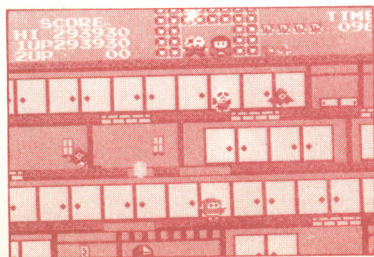
## 天井くずしに頭を使え

### 足場づくりを場えよう

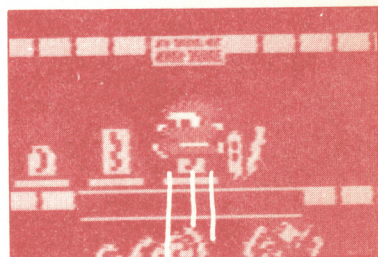
天井<sup>てんじょう</sup>のくずせる部分<sup>ぶぶん</sup>には大小がある。そのため、「下の大きな天井を先にくずしたため、足場がなくなり、上の小さな天井がくずせなくなってしまう」なんてことがおこるんだ。

もしそこにパワーアップアイテム<sup>だい</sup>があつたら、きみにとっては大損害<sup>そんがい</sup>になるだろう。

天井くずしにだって頭を使うことは必要<sup>ひつよう</sup>なんだ。



▲大将キャラクターはてごわいぞ



▲え〜ん 天井に届かないぞ

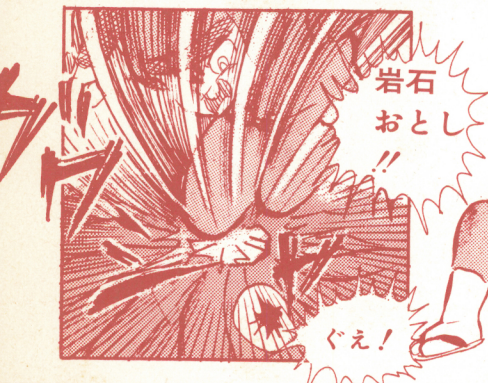
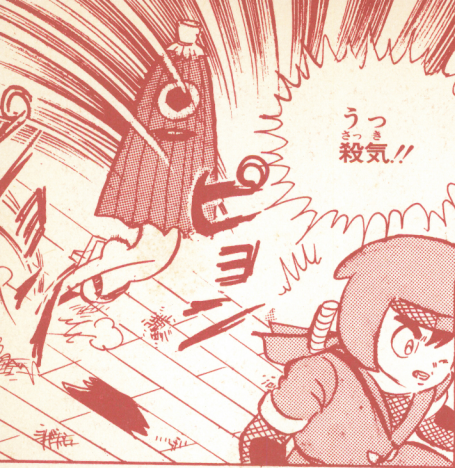
### 手下を先にかたずける

一番上の天井は、最後<sup>さいご</sup>までくずさないでおこう。最上段<sup>さいじょうだん</sup>には、いわずと知れた大将<sup>だいたいしやう</sup>が陣<sup>じん</sup>どっている。わざわざ天井をくずして、実力者<sup>じつりよく</sup>を下に降ろすことはない。

そう、最後まで最上段に閉じ込めておくのである。

手下を全部やっつけたら、天井をくずして待っていればよい。こちらは余裕<sup>よゆう</sup>があるから、有利<sup>ゆうり</sup>な戦いになることまちがいないし。







しかもヘドボンの骨を  
投げる勢いも凄まじい

きょほほほ

ぐあっ

おっ！

しめた！  
3種類目の  
おれだ！！

変身！！

ガマパックンの術

しゃん

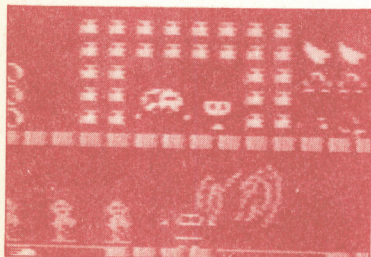


# 257000点の大ボーナス!

## ボーナスをとらずして 何のための第7面か

第7面では257000点ボーナスを  
ねらおう。

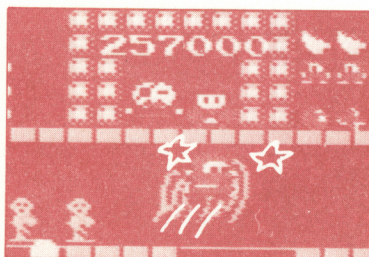
このボーナス、最上段までじゃ  
じゃ丸くんをのぼらせて、さくら  
姫のいる天井をノックするだけで  
とれる。これだけの高得点ボーナ



ス、見逃すわけにはいかないね。

たださくら姫の真下に行くため  
には、じゃじゃ丸くんを最上段の  
右はじに寄せることが必要だ。そ  
れ以外だと、なまず大夫が真上に  
やってきてじゃまをするからだ。

また調子にのって、敵を倒しす  
ぎないこと。へたに敵を全滅させ  
ると、ボーナスがとれなくなるぞ。



## 岩石落としを身につけろ!

### 相手の虚をつく必殺技

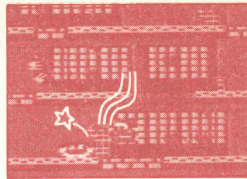
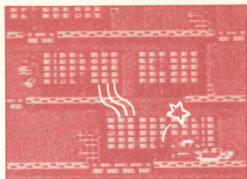
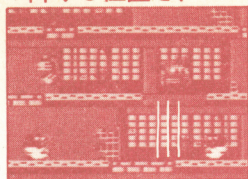
このわざも有効なので。ぜひ覚  
えておきたい。まず、頭の上の天  
井をあける。そしてそこで敵を待  
ち、近づいてきたらジャンプ!

じゃじゃ丸くんは上の段に突き抜  
ける。つまり敵の視野から消えた

ってわけだ。  
そして着陸することによって、  
相手を押しつぶす!! このわざは  
相手の射程距離に入るかなり前か  
らしかけるのが特徴。だから危険  
性もかなり少なくなる。  
気絶させた相手は、もちろん手  
裏剣でとどめをさすのだ。



お い ち そ う さ ね ら き だ  
▼降りる位置を、コントローラーで操作。狙いを定めてドシン!!



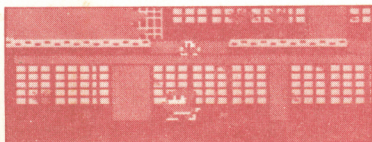
## ムダにするな! ガマパックン



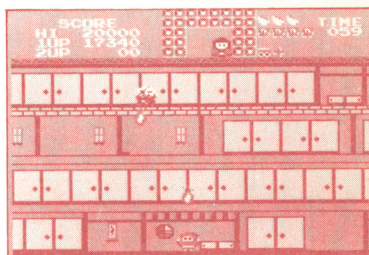
### かんけい 点数との関係に気をつ けろ! パックン

じゃじゃ丸くんを4人にふやしても登場するガマパックン。4人にする方法は2通り。天井の中の小丸くんをとる方法と、得点による方法だ(最初は2万点)。

だが、2万点といっても例外がある。それが面が終った時のボーナスによるものなら、ガマパックンは出てこないのだ。ボーナスステージでの得点でも同じである。



▲これがうわさの小丸くん



### ▲セレクトスイッチで、ボーナス0

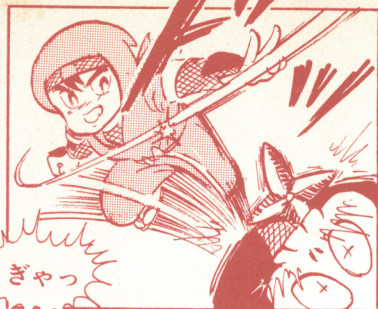
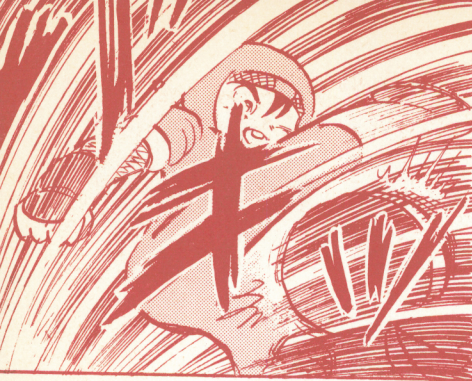
だが、ボーナスステージの場合なら、それを避ける方法がある。思いきってボーナスポイントを放棄してしまうのだ。

その方法は簡単。セレクトスイッチを押すだけでいい。そうすれば、なまず大夫は倒されてしまいボーナス得点も0になるんだ。

たとえボーナスが0でも気にすることはない。次の面ですぐにガマパックンを出せば、簡単にとりかえせるからだ。

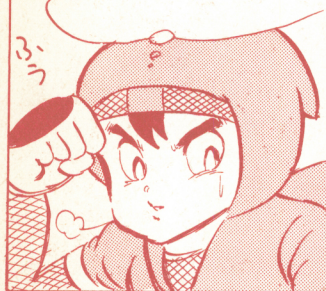
なおガマパックンは、3つの忍法アイテムでも出現させられる。



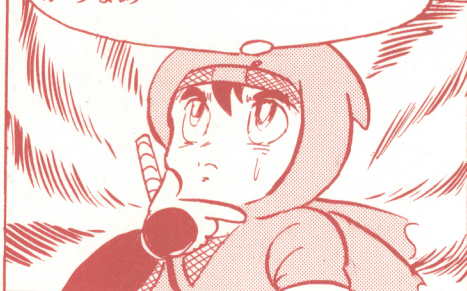


ぎやっ

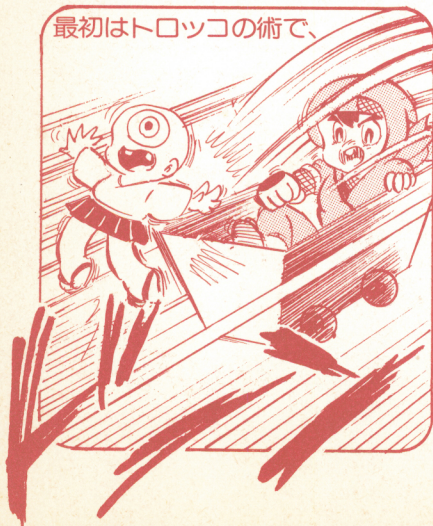
ヘッドボンも手下になれば  
結構ラクだけど…



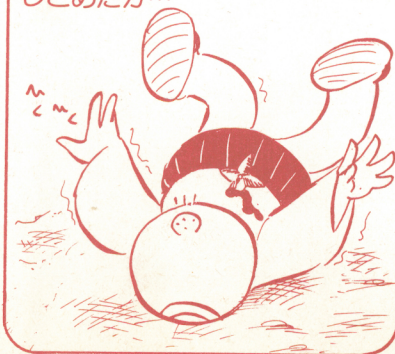
問題はアイツだ、なにせ一度気絶  
させないと、手裏剣がきかない  
からなあ



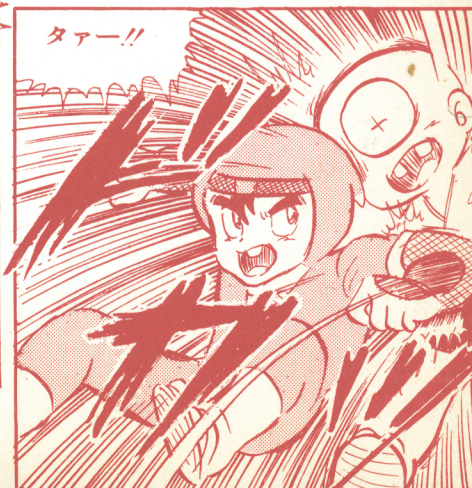
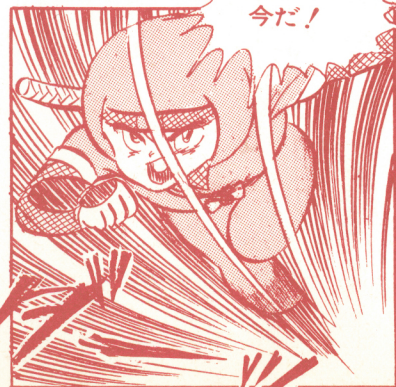
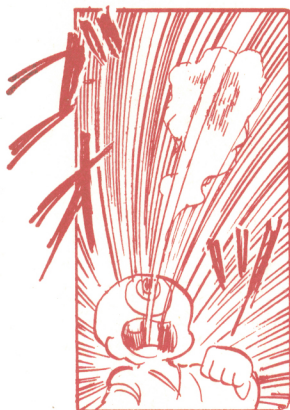
最初はトロツコの術で、



2度目は奴が足をすべらせて  
下に落ち 気絶してるところを  
しとめたが…







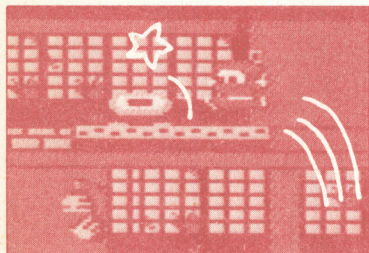


# 敵も手強くなってきたぞ！

## 手裏剣だけでは倒せない。強敵出現だ！

ひと め こぞう ぼう  
一つ目小僧のピン坊はなかなか  
てごわ  
手強いやつだ。今までみたいに、  
ぜつたい  
手裏剣だけでは、絶対に倒せない  
ぞ。

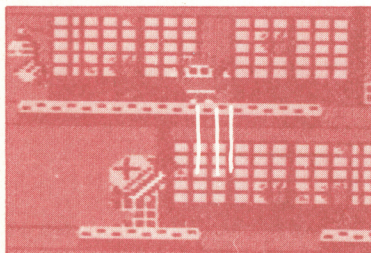
まず気絶させることが鉄則なの



▲体当たりで気絶させて…

だ。今こそ『体当たり&手裏剣』  
かつよう  
をフルに活用すべし！！

その他の必殺技や、アイテム忍  
ひつさつわざ  
法だって忘れてはならない。これ  
わす  
らをうまく組み合わせて、使いこ  
ひつよう  
なすことが必要なんだ。今までの  
しゅぎよう せい か  
修行の成果の見せどころ、きばっ  
ていこうぜ！！

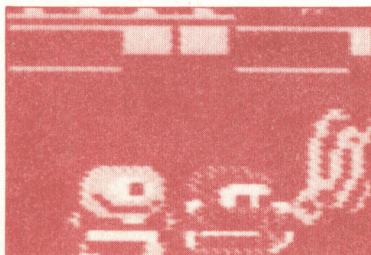


▲すばやく手裏剣をシュートする。！

## 透明忍法は、ピン坊や カクタンには通用せず。

てごわ  
敵が手強くなってくれば、くる  
ゆうこう  
ほど、アイテム忍法を有効に使わ  
なきゃならない。

ただピン坊やカクタンには、  
くすり  
薬ビンアイテムは、避けた方がい  
き ぼう  
い。これを飲んで透明になると、  
の とうめい  
たい あ つか  
体当たりが使えなくなるからだ。

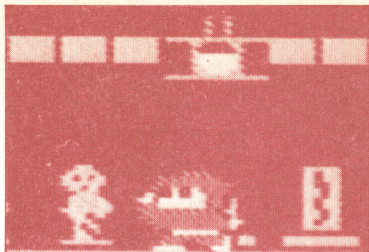


▲エ〜ン体当たりがきかないよ〜  
いくら透明になっても、手裏剣  
しゅりけん  
だけじゃ、ピン坊はやられてくれ



ないぞ。それどころか、透明の時に取り囲まれて、もどった途端にやられてしまうことだってある。

だからといって薬ビンアイテムがいらないってわけじゃない。ガマパクンを出すためには、ぜひとっておきたい場合<sup>ばあい</sup>だってある。  
状況<sup>じようきよう</sup>にあわせた対応をしよう!!

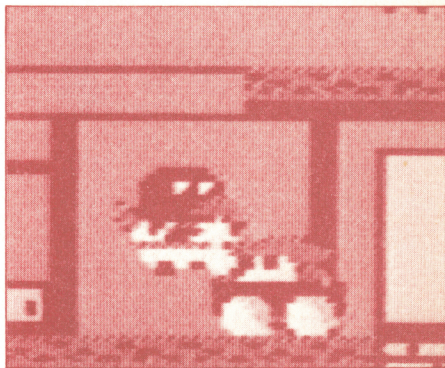


▲こいつをとって、ガマパクン!

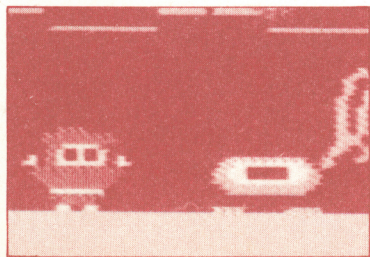
## トロッコ忍法を有効に使いこなせ!!

数あるアイテム忍法の中でもトロッコ忍法は、かなり有効。10秒間<sup>む</sup>だけが無敵<sup>てき</sup>になれる。

動きも速<sup>うご</sup>くなるから、いっそう強力<sup>はや</sup>。"ミニ・ガマパクン"とも言えそう。



## たなからぼたもちの気絶を見逃すな!!



▲カモがネギしょってやってきた♡

"気絶させるのが鉄則"といっても、ピン坊やカクタンを気絶させることはかなり難しい。

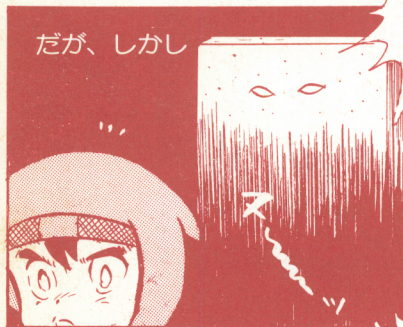
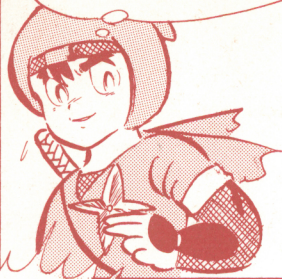
だが、時々自分から飛びおりてきて、勝手に気絶してるやつら<sup>かっ</sup>がいる。こういったチャンスを見逃しちゃうとダメだぞ。

ただ、あせったりしないこと。うっかり触<sup>さわ</sup>てしまうと、気絶してるやつらが目を覚ます。手裏剣<sup>かくじつ</sup>で確実に倒すんだ。



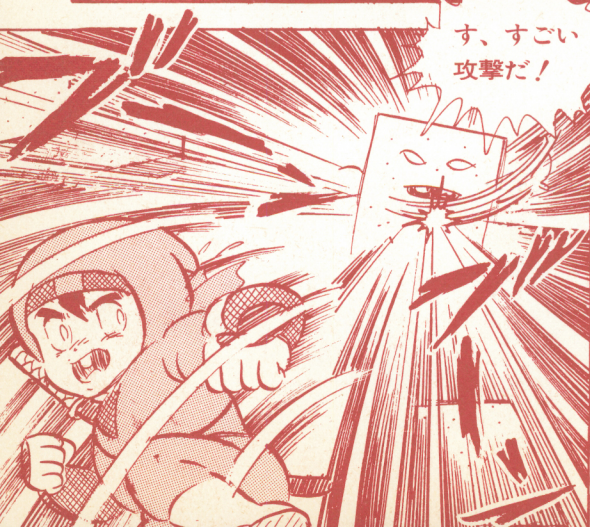
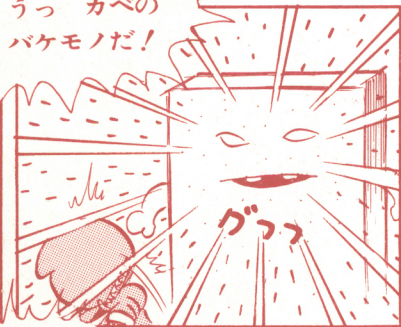


ピン坊も手下になると  
けっこう体当りする  
スキがあるな

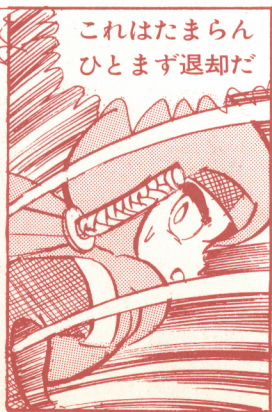


だが、しかし

うっ カベの  
バケモノだ!

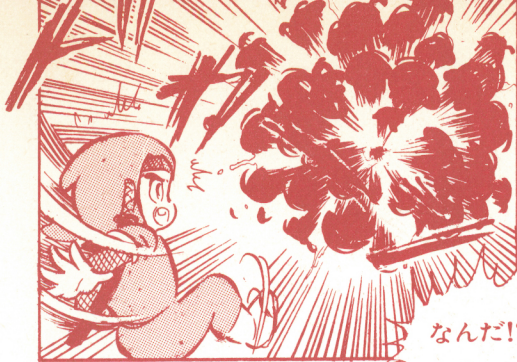


す、すごい  
攻撃だ!



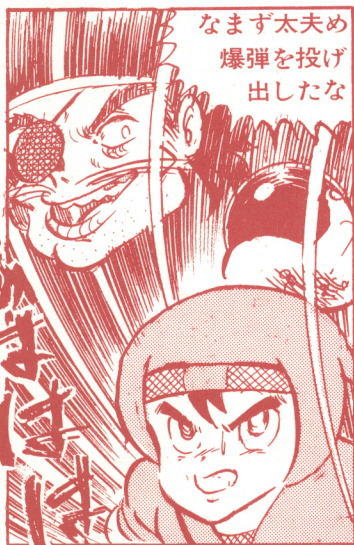
これはたまたま  
ひとまず退却だ



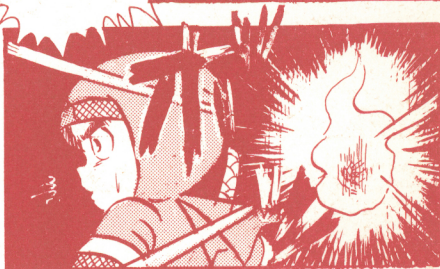


そうか

なんだ!?



なまず太夫め  
爆弾を投げ  
出したな



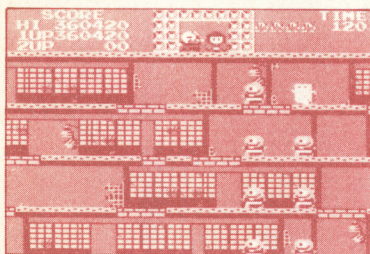
うわっ!  
火の玉だあ

強敵カクタンになまず太夫の投げる爆弾、そのうえ火の玉  
まで現われて絶体絶命のじゃ丸! さあどうする!?





# 最大の危機を突破せよ!



1面では弱かった  
おゆきも、16面か  
らは立派に大将と  
して復活だ。

面	大将	手下
13～15	カクタン	ピン坊
16～18	おゆき	カクタン

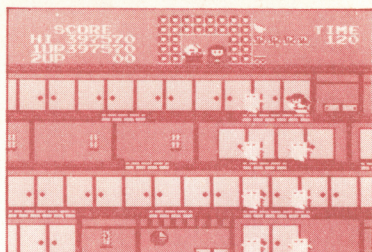
## このゲームも、最大のヤマ場にさしかかった

13面からは、ピン坊、カクタン  
といった二大実力者が、そろって  
じゃじゃ丸くんを襲ってくるんだ。  
まさに難所中の難所だね。

こんな面で頼りたくなってくる  
のが、アイテム忍法。トロツコあ  
たりで蹴ちらしたら気持ちいいに  
違いない。これが、ガマパクン  
だったらもう最高!

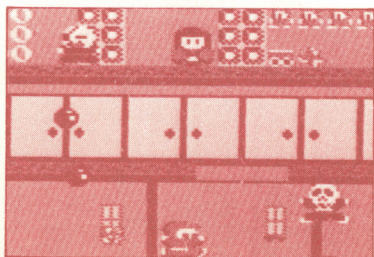
敵が手ごわいからといって、あ  
まりもたもたしていると、なまず  
太夫が上から爆弾を落としてくる。

この面では、爆弾のタイムリミ



ットは70秒だが、1～3面では30  
秒、4～6面では50秒だ。

16面からは、カクタンとおゆき  
のコンビ。手下になったといっ  
ても、やはりカクタンは手ごわい。  
けれど、今まで習得してきたすべ  
てを出しければ、きっと乗りこえ  
られるはずだ。健闘を祈る!



▲爆弾攻撃をかいぐれ!

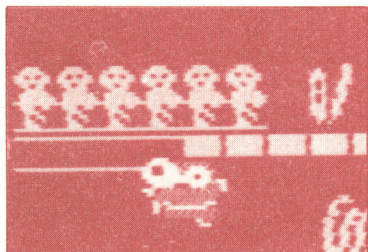


# しつこい火の玉。その正体は？

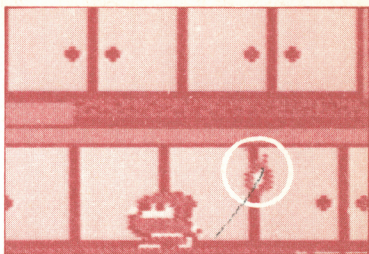
## 不気味にまとわりつく 火の玉。その正体は？

プレイしてる最中に突然あらわれて、じゃじゃ丸くんをつけまわす火の玉。手裏剣で打っても平気で、その面をクリアするまで消えてくれないんだ。こんなうっとおしいキャラはないね。

でも、動きはあまり速くないの



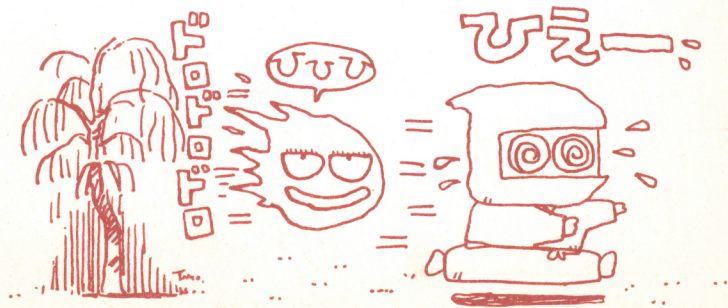
▲あわれじゃじゃ丸火の玉に散る



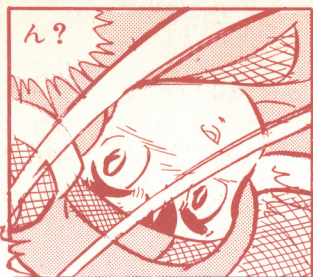
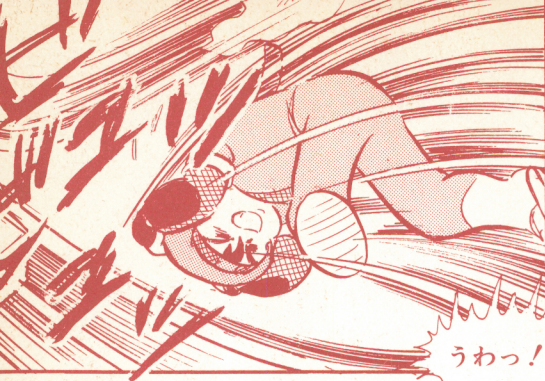
▲どこまでもおっかけてくる火の玉

で、そんなには苦勞させられない。ただ、画面の左はしから消えたと  
思うと、いきなり右はしから現れたりするので気をつけよう。まったくもって奇怪なやつだ。

実はこの火の玉、一つの階に20秒以上留まっていると出現する。そのあたりを意識して、いつまでも一つの階にこだわらなければ、出現はふせげるとははずだ。







うわっ!

なまず太夫の投げる  
爆弾が仲間の妖怪  
まで動きづらくして  
いるぞ



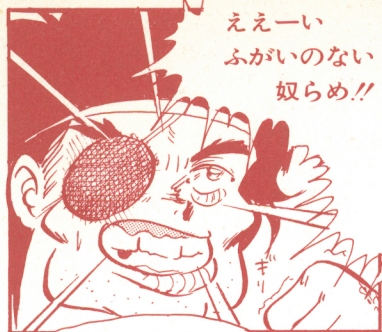
よし  
今だ!



やった!





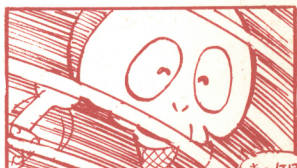


ええーい  
ふがいのない  
奴らめ!!

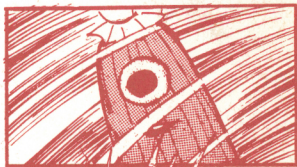


こうなれば  
総がかりで  
いけーい!

遂に全員できたか、  
となるとこっちも  
死力を尽くすのみだ

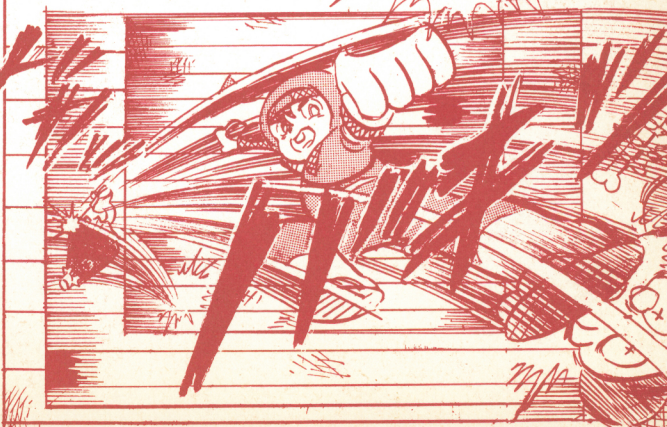


きょほ



なまず太夫もあせってきた 秘技  
あともう一息だ、  
がんばれ、じゃじゃ丸!

三角とび!!





# 復活、オールキャスト

## ようかいだいしゅうごう 妖怪大集合

19面からは、今までに  
やっつけた妖怪たちが復活。  
一度に襲ってくるぞ。  
そのメンバー構成は右の

4	おゆき	クロベエ
3	カクタン	ピン坊
2	ヘドボン	カラカッサ
1	おゆき	クロベエ

とおり。

最初はちょっと面くらうかもしれ  
ないけれど、落ちついて戦えば  
大丈夫。この妖怪たちは、大将だ  
った頃ほど強くないからだ。

おゆきとクロベエなんか問題外、  
あっさりと片づけちゃえ。カラカ  
ッサの派手な動きと、ヘドボンの

## ▲19～21面のキャラクター構成

骨投げには気をつけろ！

そしてピン坊とカクタン！ こ  
いつらには、手裏剣だけじゃだ  
め、体当たりが必要だったね。

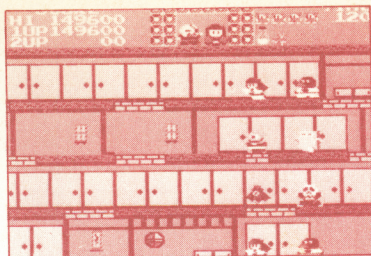
まあ、今までのおさらいだと思  
えば大丈夫。ここまで来られたき  
みだもの。きつと軽くクリアする



めんすう 面数	たいしょう 大 将	てした 手 下
1	おゆき	おゆき
2～3	クロベエ	おゆき
4～6	カラカッサ	クロベエ
7～9	ヘドボン	カラカッサ
10～12	ピン坊	ヘドボン
13～15	カクタン	ピン坊
16～18	おゆき	カクタン
19～21	オールキャラ	

▲全21面のキャラクター構成。頭にたたきこめ！





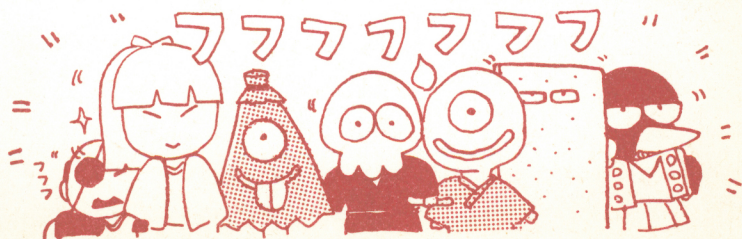
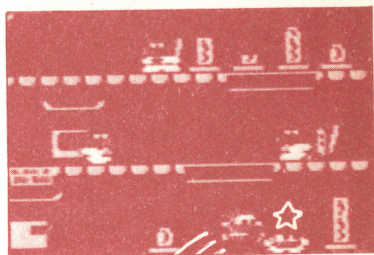
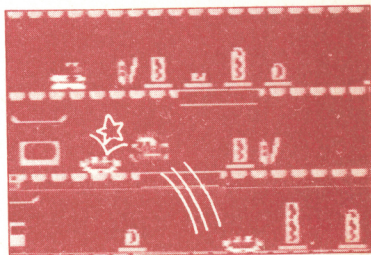
はずだ。  
 ぜんめん こんど だいめん もと こんど だいめん もと  
 全21面すべてをクリアすると、  
 今度は第2面に戻るんだ。そして  
 また、なまず太夫と妖怪達との戦  
 いがはじまる。  
 ようかい しょうかい しょうかい しょうかい  
 妖怪たちも少しづつ強くなって  
 いるから、気をつけろ！

## 必殺技、トライアングルアタック

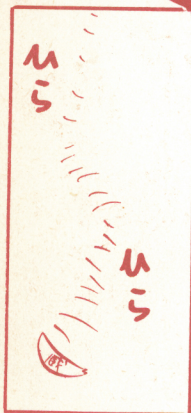
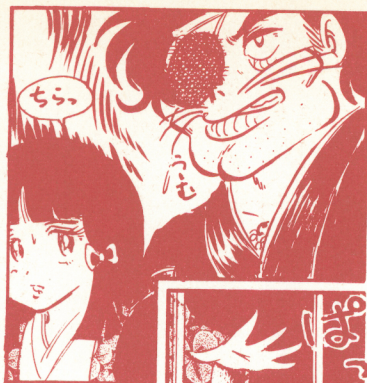
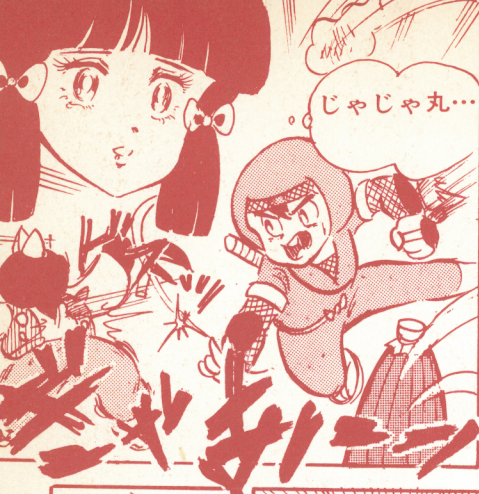
み わざ み  
 見せる技を身につけろ！

だんうえ てき たい あ  
 一段上の敵に体当たりして、そ  
 の反動でさらに上の敵まで気絶さ  
 せる。これが、トライアングルア  
 タックだ！！

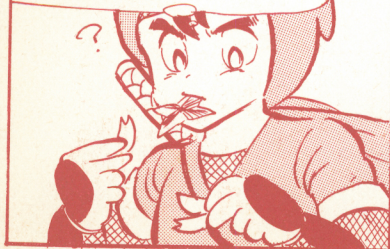
はつきりいって、このわざの有  
 効性はあまりない。しかしこれか  
 らの時代、こういった派手なわざ  
 の一つも使えないと、ファミコ  
 ンじゃスターになれない！ ファミ  
 コンは高得点を出しだけがすべて  
 じゃないぞ。ど派手なテクを身に  
 つけて、みんなに差をつけろ！







これで3枚目だ。花びらに何か書いてあるようだけど何を意味して...

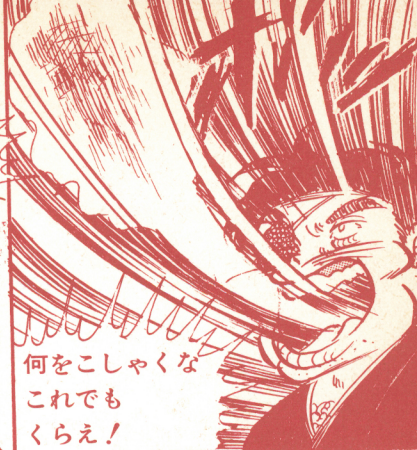




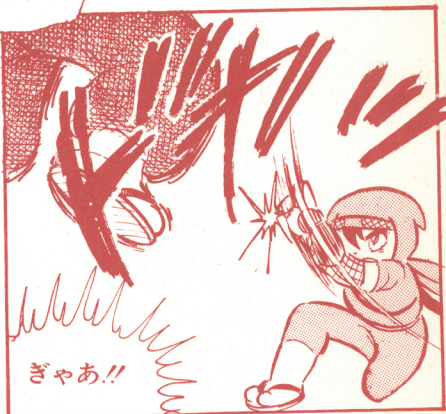
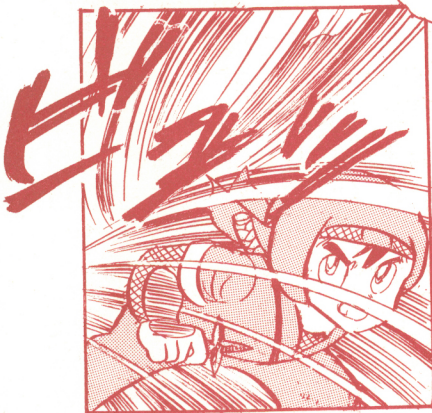


見つけたぞ！  
なまず太夫  
観念しろ！

ぬう



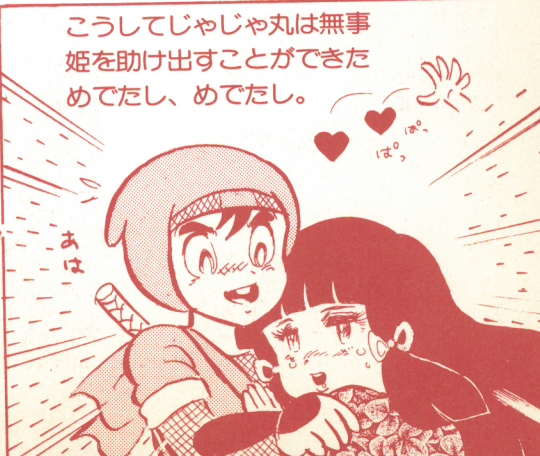
何をこしゃくな  
これでも  
くらえ！



ぎゃあ!!



こうしてじゃじゃ丸は無事  
姫を助け出すことができた  
めでたし、めでたし。



あは

は、は、

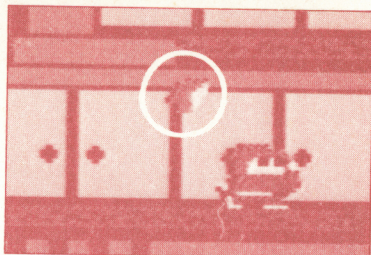


# ボーナスステージ攻略法

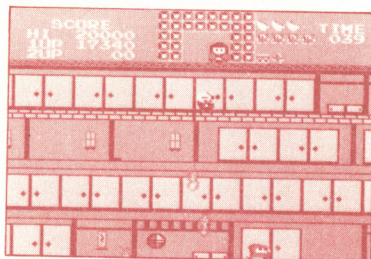
## なまず太夫をうち破れ!!

残り時間<sup>のこ</sup>が85~80になると、さくら娘<sup>じかん</sup>が花びら<sup>ひめ</sup>を投げ<sup>はな</sup>る。これをうまく拾<sup>な</sup>ろって3枚集めれば、次の面はボーナスステージとなる。ただし、一面<sup>めい</sup>に一枚<sup>まい</sup>しか出ないからチャンス<sup>で</sup>を見逃<sup>みのが</sup>すな!

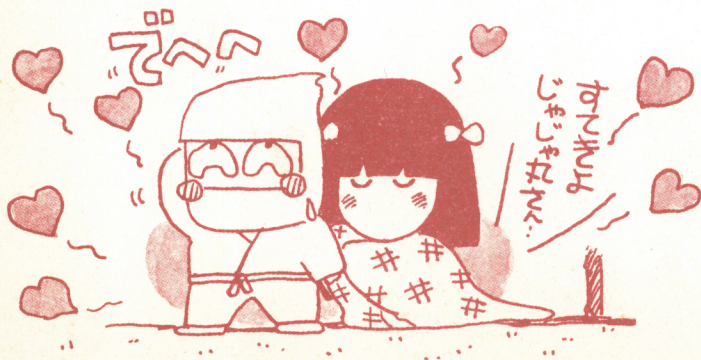
ボーナスステージでは、なまず太夫<sup>だゆう</sup>が火<sup>ひ</sup>の玉<sup>たま</sup>を投げ<sup>な</sup>てくる。これに当た<sup>あ</sup>ってしまうと、ボーナス点<sup>てん</sup>は0となる。うまくよけて、手裏剣<sup>しゅりけん</sup>でなまず太夫<sup>だゆう</sup>をしとめるべし! そうすれば、ボーナス得点<sup>とくてん</sup>5000点<sup>てん</sup>がもらえるうえに、さくら姫<sup>ひめ</sup>と会うこともできるんだ。



▲さくら姫の花びらを見逃すな!



▲なまず太夫といよいよ対決



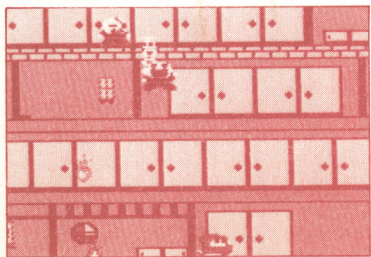


だが、なまず太夫<sup>だゆう たお</sup>を倒して、一度ボーナスステージをクリアすると、次からは分身<sup>ぶんしん</sup>を使ってくるぞ。

最初は二ツ身分身<sup>ふたみぶんしん</sup>。火の玉攻撃<sup>かぎょうげき</sup>も激しくなり、身<sup>み</sup>をかわすのも一苦勞<sup>ひとくろう</sup>。分身は、ボーナスステージをクリアするとに増え、最高四ツ身にまでなるんだ。

四ツ身分身<sup>よしみぶんしん</sup>から火の玉攻撃<sup>かぎょうげき</sup>は、さすがにものすごく強烈だ。ここではまずよけることだけに専念<sup>せんねん</sup>して、手裏剣<sup>しゅりけん</sup>は当てずっぽうでかまわない。“へたな鉄砲<sup>てつぽう</sup>も数うちや当たる”。そうしておいてチャンスを待つのだ!!

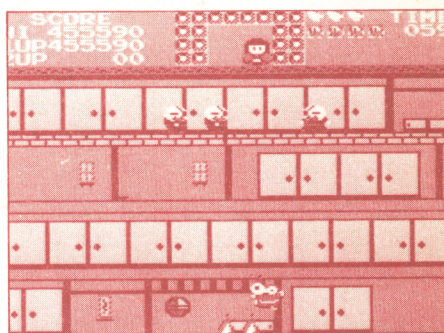
火の玉<sup>ひ たま</sup>をよけるコツは、あまり大きく動かさず、落ちてくる位置<sup>い ち</sup>を見きわめることだ。床<sup>ふか</sup>で燃えている火の玉<sup>ひ たま</sup>にさわってもやられるので注意しよう。



▲ボーナスポイント5000点♡



▲やっと会えた二人。ハートがうれしいね



▲分身の術で攻撃してくるなまず太夫

## 秘セレクトスイッチ

ボーナスステージで、セレクトボタンを押すと、なまず太夫<sup>だゆう たお</sup>を倒すことができる。前にガマパック<sup>まへ</sup>のところで紹介<sup>しょうかい</sup>したね。

このわざを使うと、ボーナス得点は0になるが、さくら姫<sup>さくらひめ</sup>と会うことだけはできるんだ。また、これで倒されても、なまず太夫<sup>だゆう たお</sup>は次から分身してくるので注意!



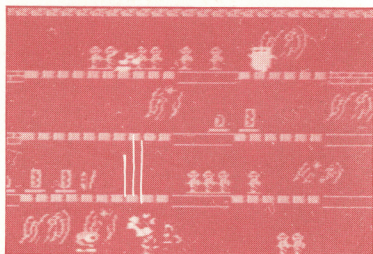
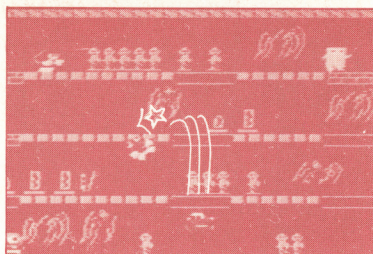
# 必殺テクはまだあるぞ

## 秘技二度打ちで、華麗にきめるぜ!!

敵がやられると、下に落ちていく。そのとき、じゃじゃ丸くんもいっしょに飛びおりさせて、うまく手裏剣をあてると1000点がもらえるんだ。

この技を使うためには、天井がうまく下まで突き抜けていることが必要。

成功すれば、アクションが大きいだけに、実にカッコよくきめることができる。

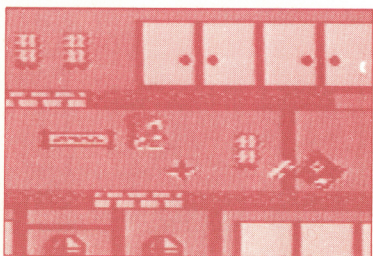


## ABボタン同時押しで敵を確実に殺れ!!

AボタンとBボタンを同時に押すと、じゃじゃ丸くんは上にとんでるんだが、手裏剣は下をいくといったことになる。これが“ABボタン同時押し”だ。

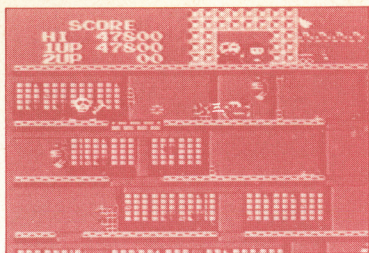
しかも敵の攻撃圏内に入った時は、じゃじゃ丸くんは空中にいるのだから危険も少ない。

そのうえ、空中からも体当たり



▲いかにも忍者らしいワザだね  
をしかければ、このワザは完璧となる。  
手裏剣と体当たりの同時攻撃となるわけなんだ。

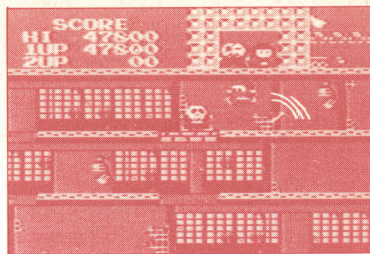




しゅりけん ほね  
▲まず手裏剣で骨をとめ……

## こいつを使って、ヘド ボン攻略!!

しゅりけん ぼうぎょ  
まず手裏剣で防禦をおこない、  
あと たい あ こうげき  
後に体当たりで攻撃する。それが  
シューティング・ボディアタック。

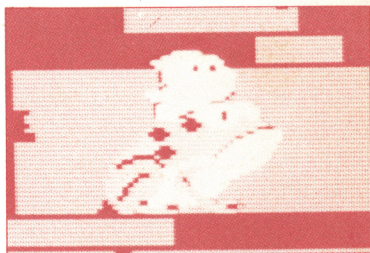
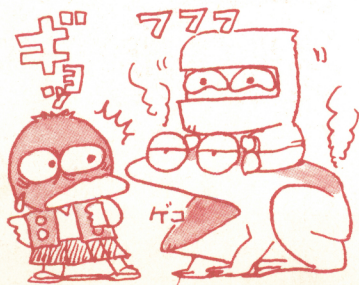


ねら さだ  
▲狙い定めて、アタ〜ック!!

はや はなし たい あ しゅ  
まあ、早い話が“体当たり&手  
りけん しゅりけん たい あ  
裏剣”を“手裏剣&体当たり”に  
しただけのワザ。まぎらわしいか  
らこんな名前にしたんだ。  
ぶ き しやていきより なが  
武器の射程距離の長い、ヘドボ  
ンあたりに効きそうなワザだ。

## ガマパックンで、1万 点ボーナスを!!

めん てき ばついいない たお  
面の敵を8発以内で倒せば、1  
まんてん  
万点ボーナスがもらえるのはもう  
知ってるね。これは、ガマパック  
ンをつか  
を使ってもとれるんだ。  
ほうほう かんたん にんぼう  
方法は簡単。まず忍法アイテム



うた まんてん  
▲はな唄まじりで1万点♡

を2つとる。そして次の面で、ア  
つぎ めん  
イテムをとる前に、8発以上手裏  
けん う  
剣を打たないようにするだけ。

アイテムをとって、ガマパック  
ンになってしまえば、もうこっち  
のもの。ガマパックンは手裏剣な  
てき ぜんめつ  
して敵を全滅させられるからだ。

これで1万点ボーナスはいただき。79



# ついにファミコンのイメージソングが出現！

## ハイドライド・スペシャル・イメージソング

### エンジェル・ブルー

ハイドライドの世界を歌  
で表現する！

けん まほう えが とうしば  
剣と魔法の世界を描いた、東芝  
EMIのファミコンソフト「ハイ  
ドライド・スペシャル」。そのイメ  
ージソングを歌うのが、ちわきま  
ゆみちゃんだ。

ちよう  
ソフトの内容からいっても、こ  
のイメージソングがファンタジー  
調になることまちがいない。

おうえん  
みんなで応援しよう♡

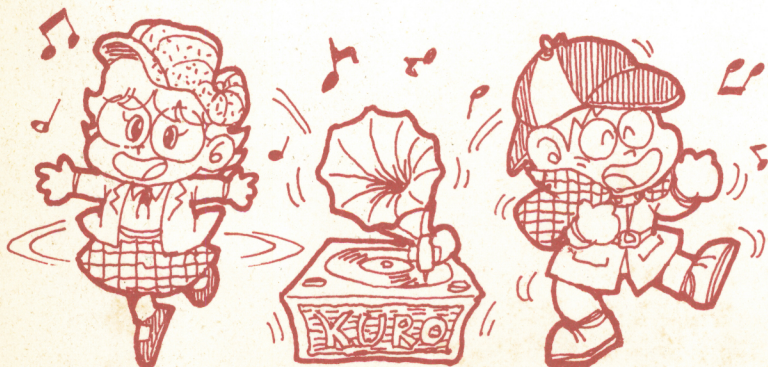


◀元MENUのまゆみちゃん

エンジェル・ブルー

ちわきまゆみ

東芝EMI WTP-17838



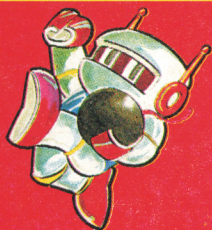


# 新作情報

## グーニーズ

## ボンバーマン

## ソンソン

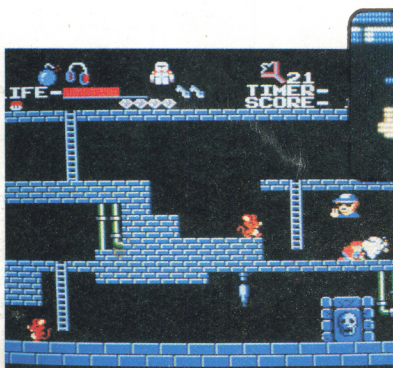




# グーニーズ

## こんなにあった得点アップボーナス

はつばい  
発売されたばかりのグーニーズにはたくさんの得点アップの隠れキャラが用意されていた！ここに紹介した各隠しキャラは、ある場所である動きをすると出る。写真をたよりにその場所をさがし出せ！！



### コナミ監督

めん  
2面にある。このキャラだけは場所を教えちゃおう。102、103ページのマップにちゃんとのって出るヨ。出すだけでは1000点。出したらすぐジャンプして5000点をもものにしよう。以下のキャラも取れば5000点だぞ！

### コナミマン太郎

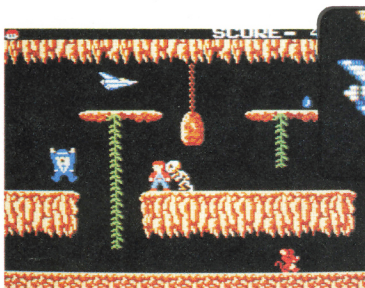
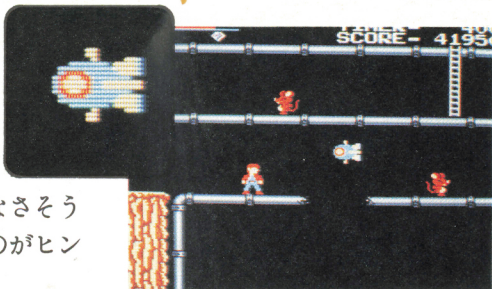
めん  
2～3面のつなぎの面に出るんだけど、これはカンタンだから、出している人は多いんじゃないかな？向こうから飛んでくるので取りやすいが、そのとき、絶対にキックなどのアクションをしないように気をつけろ！





## ツインビー

人気ソフトのツインビーも飛んでくることは知ってたかな？ 3面で登場するよ。まったく何もなさそうなところにある、というのがヒントだよ。

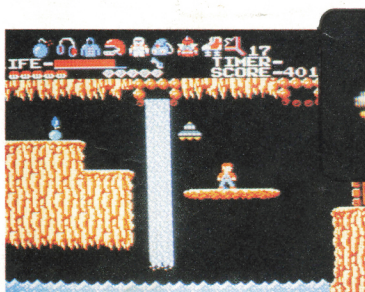
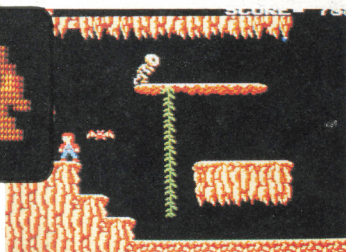
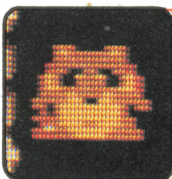


## ビックバイパー (グラディウス)

4面に出るんだけど、これの取り方がまだわからない。どうしても出すだけで、1000点にとどまってしまう。これが場所のヒントでもあるよ。

## たぬき

こいつはカンタンに出せるゾ、4~5のつなぎの面で、ここが怪しいんじゃないかな？ という場所です。ドンピシャリと現れるはずだ。



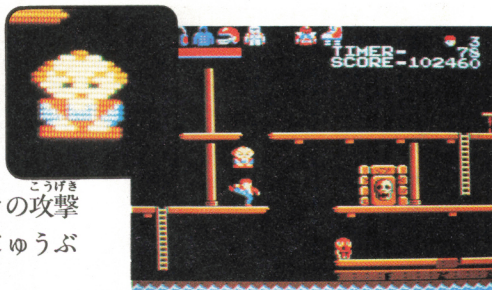
## UFO

5面で飛来。これはちょっと出しにくいけど、パチンコでトビウオを射ち落とそうとして出した人もいないんじゃないかな？ (うわあ、これはすごいヒントだヨ)

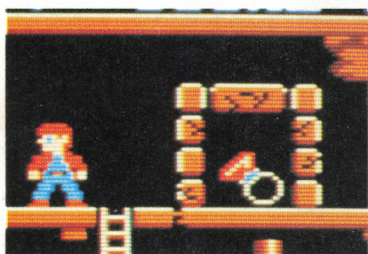


## 福太郎

めんでふね  
6面に出る。せまい船  
なかから写真さえ見れ  
ば、もうどこに出るかわ  
かるよネ。ただ、トビウオの攻撃  
や、タイムオーバーにはじゅうぶ  
んに気をつけてくれよ。



## ファイナルステージはボーナスだらけ

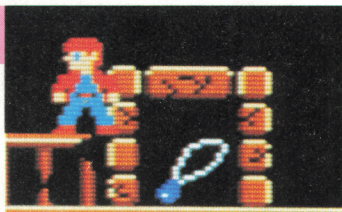


### ゆびわ

めんなかさいご  
6面にはトビラが4つあるんだ  
けれども、その中の1つに最後に  
たすおんなこ  
助ける女の子(→P89)がいて、  
ほかかいぞく  
その他のところには海賊ウィリー  
さいほうかく  
の財宝が隠されている。

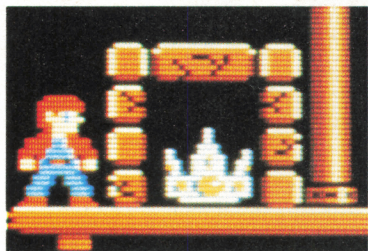
### ネックレス

さいほうでじゆんじよ  
財宝は出る順序がきまっていて、  
どこからあけても〈ゆびわ→ネック  
レス→おうかんじゆんで  
おんな  
子の出番だけはきまっていない。



### 王冠

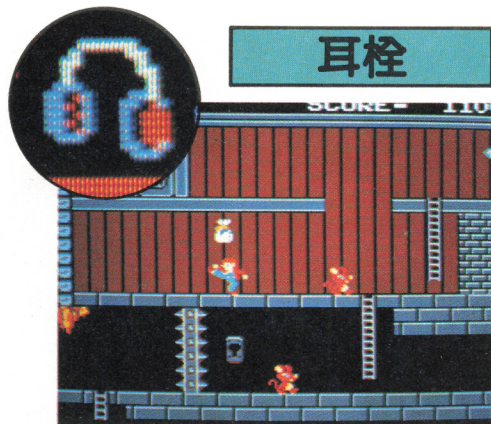
さいほう  
財宝はすべて8000ポイントにな  
る。女の子を助けてしまうとそれ  
で6面クリアー、つまり1ラウン  
ドクリアーになってしまうので、  
まえさいほう  
その前に財宝はすべて取ろう。





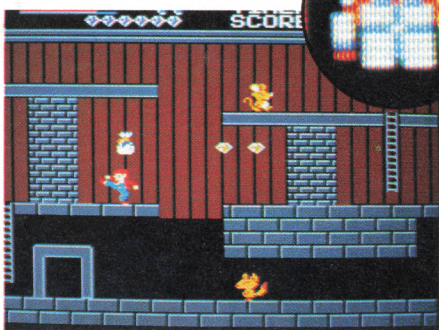
# パワーアイテムだってもりたくさん

ゲーム中、<sup>ちゆう</sup>至<sup>いた</sup>るところで主人公のマイキーを助<sup>しゅじんこう</sup>けてくれるのが、このパワーアップアイテムだ。これ<sup>たす</sup>も写<sup>しやしん</sup>真<sup>じふん</sup>をたよりに自分で見つけてみてくれ。



あるとないとでは大違<sup>おおちが</sup>い。<sup>めん</sup>1面<sup>で</sup>で出るんだけど、<sup>そこ</sup>取り損<sup>めんいこう</sup>なうと、2面<sup>ひじよう</sup>以降<sup>ひじよう</sup>オペラギャングに非常<sup>ひじよう</sup>に<sup>なや</sup>悩<sup>くろう</sup>まされ、苦<sup>ぜつたい</sup>勞<sup>ぜつたい</sup>するゾ！  
絶<sup>ぜつたい</sup>対<sup>ぜつたい</sup>にとれ！！

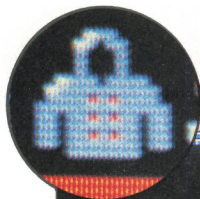
## 耐熱服



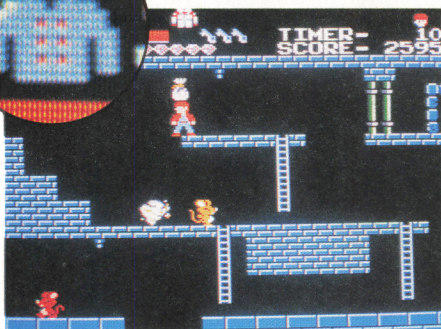
じつ<sup>めん</sup>実は1面<sup>めん</sup>と2面<sup>めん</sup>両方<sup>めんりようほう</sup>出<sup>しやしん</sup>るんだ(→P102)。写<sup>しやしん</sup>真<sup>じふん</sup>は1面<sup>めん</sup>で出<sup>で</sup>るところだ。

だがこれ<sup>ひつよう</sup>が必要<sup>ひつよう</sup>なのは2面<sup>めん</sup>だけ。それ<sup>いこう</sup>以降<sup>いこう</sup>はま<sup>ひつよう</sup>ったく必要<sup>ひつよう</sup>ないのだった。

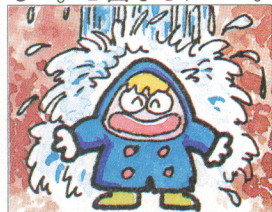




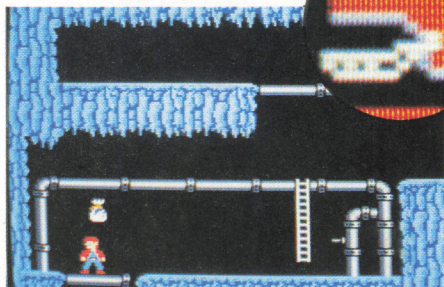
## 防水服



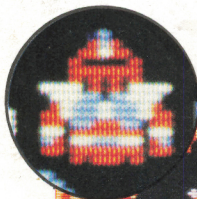
べんり すいでき  
こいつは便利だ。水滴、  
すいじようき たき  
水蒸気、滝からマイキー  
をまもる。特に5面で滝に  
をす。だいじようぶ  
も大丈夫になるのはうれ  
しい。2面でとれるゾ。



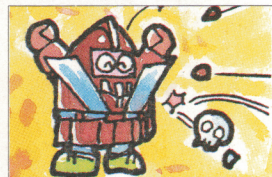
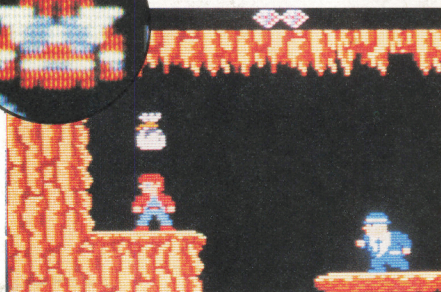
## ヘルメット



うえ お  
上から落ちてくるもの  
からマイキーを<sup>まも</sup>る。つ  
まり<sup>すいでき らくせき たい</sup>水滴や落石に対して  
効果がある<sup>こうか</sup>というわけ。  
3面で登場。  
<sup>めん どうじよう</sup>



## よろい



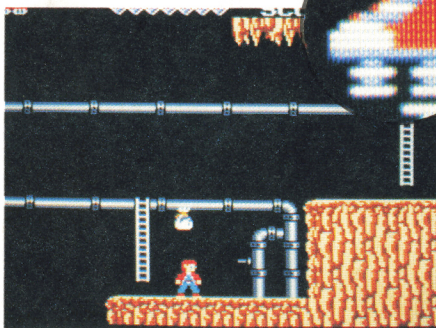
じやあく  
邪悪なるモノからマイ  
キーを守る “聖なるよろ  
い” だ。コウモリやドク  
ロの<sup>ほね</sup>投げる骨もこれで大  
丈夫！ 4面でとろう！  
<sup>じようぶ めん</sup>



これをはけば、3面の  
ある場所<sup>ばしょ</sup>でだけ、ハイジ  
ヤンプ<sup>とうぜん</sup>ができる。当然3  
面<sup>めん</sup>に出る。さて、そのジ  
ヤンプの行くさは…?



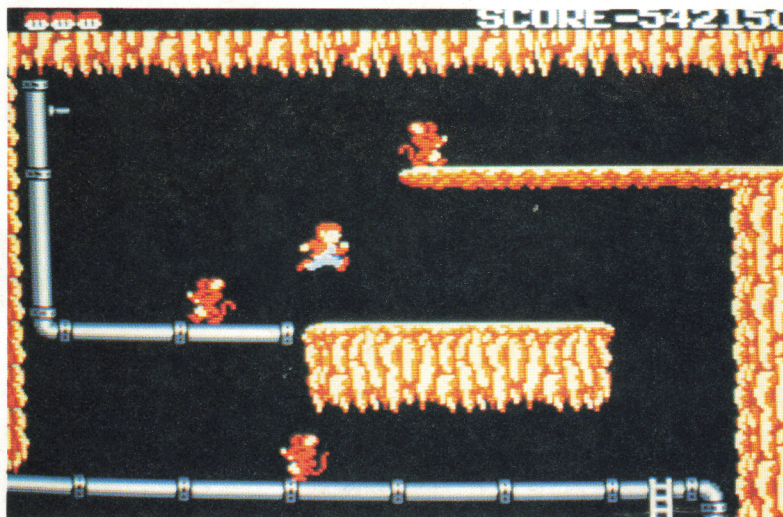
## ハイパーシューズ



## こんな場所が見つかったゾ!

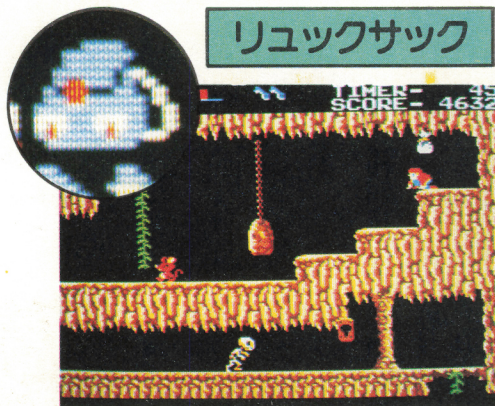
ハイパージャンプ<sup>つか</sup>を使うと、何<sup>なん</sup>  
と! 4面<sup>めん</sup>へ行くことができる秘  
密<sup>みつ</sup>のワープゾーン<sup>い</sup>へ行ける!!

4面<sup>めん</sup>で苦勞<sup>くろう</sup>する手間<sup>て</sup>が省<sup>はぶ</sup>けるか、  
反面<sup>はんめん</sup>アイテム<sup>と</sup>が取れず、点<sup>てん</sup>も稼<sup>かせ</sup>げ  
ない。どっち<sup>えら</sup>を選ぶ?





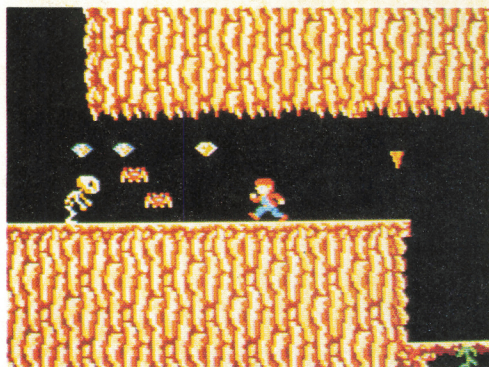
## リュックサック



これを手に入れると、主人公のマイキーが持っている爆弾が2つになる。便利だけれど、ないならな<sup>す</sup>いで済ませられる。でも6面目の海賊船内では爆弾を取るの<sup>むずか</sup>しいので、あれば非常<sup>ひじょう</sup>に助かるのだ。<sup>しゆつげん</sup>出現場所は4面の出口近く。もっと早目に出てきてほしいアイテムだ。

いろいろと苦<sup>くろう</sup>勞してパワ<sup>ぜん</sup>ーアップアイテムを全部そろえると右の写真の表示<sup>ひようじ</sup>のようになる。ずらっと並んだところは、なかなか気持ちがいいぞ！

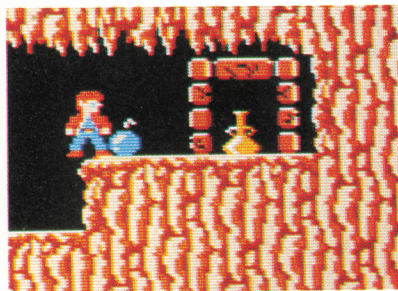
でも、それでゲームが終わったわけじゃない。



各面に隠<sup>かく</sup>されたダイヤを集めるのも、このゲームでは重要なことだ。

ダイヤを出して500点、取ってさらに500点だ。つまり1個のダイヤを取れば1000点になるわけだ。<sup>けつこう</sup>結構、もうけになるぞ！





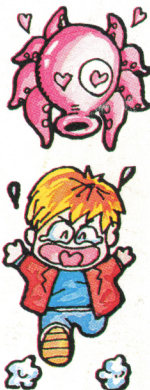
ゲームを進める上で重要な役目をするのが、赤と黄色の魔法のツボだ。赤いツボは、マイキーの体力を回復させる。黄色のツボは、なんと！ マイキーを一人ふやしてくれるのだ。

## 女の子とキッス

マイキーの最終目的は、仲間の全員を助け出すことにある。最後に助け出すのは女の子だ。グーニーズの冒険もクライマックスを迎える。だが、ここまでくるとは、数々の苦難が待ち受けているぞ。

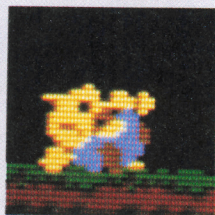
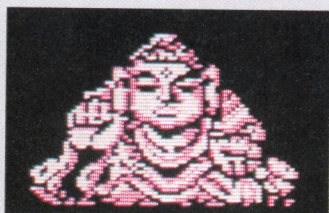
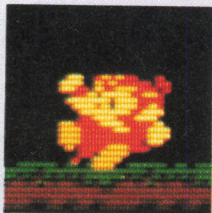


▲海賊船を見送るグーニーズの仲間達。感動の一場面だ。だがマイキーくんの冒険は、まだまだ続くのだ。





# ソソソ妖怪大凶鑑



大変だ!! <sup>てんじく</sup>天竺にむかう <sup>さんぞうほう</sup>三蔵法師が <sup>しだいまじん</sup>大魔人にさらわれた。さっそく救出にむかうソソソ。だが <sup>きゆうしゆう</sup>よくてには、大魔人の仲間、妖怪軍

<sup>だん</sup>団が待ちかまえていた。

てごわい妖怪軍団を倒すためにソソソはやつらの弱点を調べあげた。それがこの妖怪大凶鑑だ!

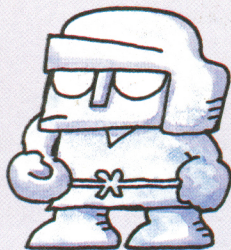
三蔵法師を救うため、画面せましと <sup>あば</sup>暴れまわるソソソ。2人プレイすることにより、トントンのタッグプレイだってできるんだ。上と下を分担して攻撃すれば、いっそう強力になるよ。

またソソソは一度やられると、“キントウン”に乗って登場するよ。これに乗っている <sup>すうびようかん</sup>数秒間は <sup>むてき</sup>無敵になる。妖怪軍団なんかぶっとばせ!





## デク



● 1体150点、1群を全滅させると1000点

● 一群は6体編成

※こいつらは泥人形<sup>どろにんぎょう</sup>の妖怪だけに、なんの武器<sup>ぶき</sup>もない。だが一群<sup>ぐん</sup>をなして黙々<sup>もくもく</sup>とせまってくる姿はかなり不気味。

早いうちに全滅させちまおう。

## ラニア

● 1匹<sup>びき</sup>50点、全滅<sup>ぜんめつ</sup>で500点

● 4匹<sup>くん</sup>で一群<sup>ぐん</sup>をつくる

※海から三段<sup>さんだん</sup>をぶちぬいて、跳んでくるピラニア妖怪。待ちかまえていて、タイミングよく撃てば簡単にやつつけられるぞ。



## アンブレ



● 1匹50点、全滅で500点

● 4匹で一群をつくる

※上下三段ぶち抜き波型攻撃<sup>なみがたこうげき</sup>を得意とするコウモリ妖怪。2周目からは左からも飛んでくるから注意<sup>しゅうめい</sup>が必要だ。うしろから襲<sup>おそ</sup>いかかるとはひきようなやつだね。

## 赤次郎、青次郎

● 1匹50点、赤次郎を全滅させると500点、青次郎は1000点

※赤二郎は4匹登場。ワンテンポおいて、ソソソの少し前をねらってくる。青二郎は6匹でグルグル回って来るところをねらい撃て。



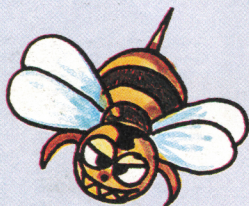




## ブリカン

- 1人150点、全滅で1000点
- 1度に6人が出現

※同じ段にいるとヤリを投げってくるが、  
しやていきより射程距離は短い。気が小さいため、ヤリを投げると、はなちUターンして逃げてゆく。  
 やられた後、鼻血を出して倒れるなどひょうきんな面も見せてくれる。



## ムサシ

- 1匹500点、全滅で1000点
- 2匹のペアで登場

※クルクルまわりながら、ソンソンにまとわりつく、ハチの妖怪。そばにくるとピタリと動きを止めて、攻撃の機会をうかがう。  
わるちえはたらなかなか悪知恵の働くやつだ。

## 大魔人

- 1魔人3000~10000点
- 赤・青・緑の三大魔人で登場

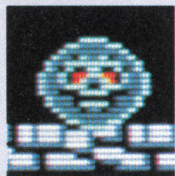
※大魔人を倒すのは、6発撃ちこんで楯を破壊することが必要。あとは1発で倒すことができる。しかもやつらはハンマーを投げる力までなくしてしまうんだ。

92 たて楯をなくす前はものすごく強いぞ!!





## スピンスカル



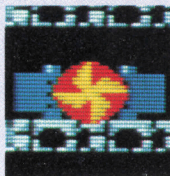
● 1匹 500点

※ただクルクル回っているだけなんだけど、やたらとたくさん出てくるのでめんどうだ。なにしろ画面上の全段をうめつくしてしまうほど。4発撃つとヒビが入り、5発目で倒すことができる。

## えりまきとかげ、みそら

1000~8000点のジャンボフーズをとり逃がすと、このエリマキトカゲ<sup>しゆつげん</sup>が出現。画面の左から右へ駆けぬけていく。そして画面外で、もとの半分の点数のフーズに変身するんだ。9000点以上はミソラが出るぞ！

## ヤヒチ



● 得点 4000点  
~10000点

※砦をチェンと  
いっしょに守っ  
ているウォール  
スカルを、すべ  
てこわすとこの  
ヤヒチが出現す  
る。

カザ車のヤヒチは、カプコンのボーナスキャラとして、もうおなじみだね♡



わてしは  
ひばり♪



## チェン

● 1人 150点、ウォールスカル（ドクロの壁）

1000点、爆弾は30点

※6つの砦を守る妖怪。ウォールスカルで身を守り、爆弾を投げってくる。ウォールスカルを全滅させないと、チェンは倒してもつぎつぎと穴から出てくるぞ。







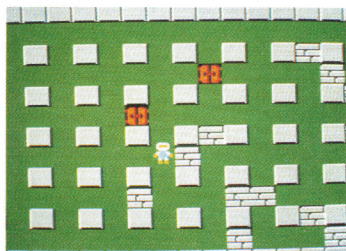
# ボンバーマンのおかしな世界

ボンバーマンには正規の50面の他に206面もの裏ステージがあることがわかった！そこにはいろいろとおもしろいパネルがあった

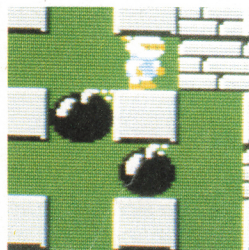
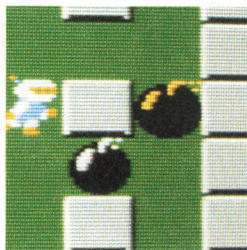
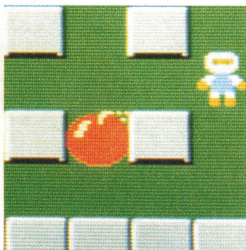
ゾ!! その一部をここに紹介しよう。でも絶対これらのパネルを爆破しちゃダメだよ。  
(詳しくは106ページを見てネ)

## ★うわあ扉が2つもある！

じつ 実<sup>かたほう</sup>はこれ、片方が隠れパネルなんだ137面や149面に出るよ。  
149面シークレットコード



## ★爆弾のパネルじゃなくそのものが出てきたよ



0、95面に出現したぞ。140面などに出現！  
BOEF EFPCGF BOC POLIHAL  
OLF EDJDOBH MNJ DEF EHA A

144面などに出現！  
BO LOBAEFLA  
KGCP IHIKEF

みぎはし 右端の爆弾なんかボンバーマンの持っているのとソックリだよネ。見分け方はボンバーマンのセ

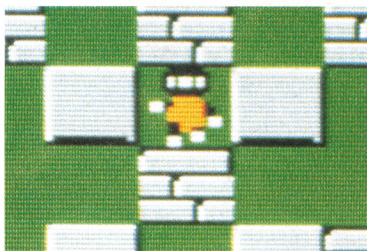
94 ットする爆弾のように鼓動しないことぐらいだ。



## ★出たゾ！これがブラ ックボンバーマンだ！

別になんてことのない、ただ出  
るだけのキャラ。毒にも薬にもな  
らないヤツだ（255面については  
106 ページからの裏ボンバーマン  
情報に詳しくのってるヨ）

しゅつげん  
255面にて出現



## ★こんなものもあるいったい何なんだろう



81、89、134面などに出現。  
BOBAMNBAHN  
PCGKOLODDH



138 面で確認。意味不明。  
BOFEDJMNJJ  
EFLOKGKNJA



143 面で見つけたゾ！  
BOEF EFPCGF  
OLFEDJDCGA



145 面にこんなものが！  
BOBAMNBAHN  
PCGKOLOOBF



135 面で発見したゾ！  
BOIHEFPCGF  
OLFEDJDCGA

？

やっと見つけた  
裏ボンバーマン。

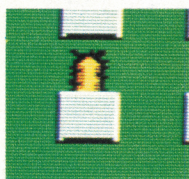
シークレットコー  
ドの組み合わせで  
0～225面までが  
自由に出されるのだ。

だがコードの組  
み合わせは複雑怪  
奇。ここには、可  
能な限り調べたも  
のから面白いもの  
を取り上げてみた。

シークレットコー  
ドもつけておい  
たのでトライして  
くれ。変なパネル  
ばかりで意味がな  
いみたいだが、謎  
を解明してみよう。95



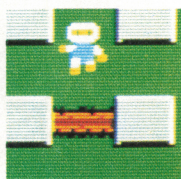
# ★爆発の火柱が残ったみたいなのもある



139

ひばしら  
火柱のさきっちょ？

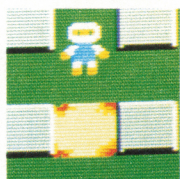
BOKGIHDJNH  
BAHIPCPJNA



136

とちゅう  
火柱の途中かな？

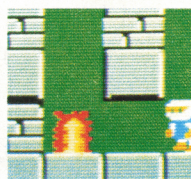
BOABBAEFLA  
KGCP IHIFLA



146

爆発の中心だ〜っ！

BOHIDJMNJJ  
EFLOKGKIMF



141

う〜ん今度は赤いぞっ！

BOPCKGOLFG  
DJNMBABLFA

おもて

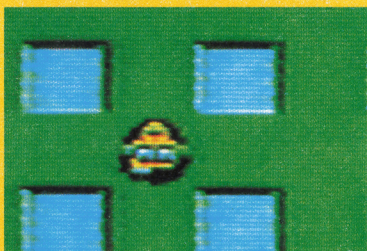
## 表のボンバーマンにも、まだ謎がある!?

なぞ

### こいつはでかい！ 1千万点ボーナス

出し方はまだわからないが、  
この場合は44面で出た。50面でも  
出たらしいが、まだ完全には  
かくにん  
確認されていない。

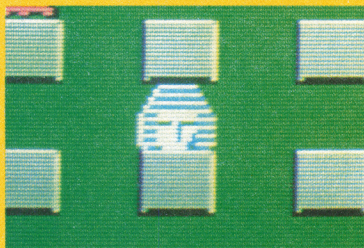
1千万点という特大ボーナス  
じつ  
だが、いったい何なのか？ 実  
はゲーム作者の中本さんなのだ。



ぎゃく

そとがわ

### 逆時計回りに外側を回れば〜



とびらいがい  
まず扉以外のものはきれいに  
こわ  
壊しておく。そして外側を時計  
ぎやくほうこう  
と逆方向に回って見よう。

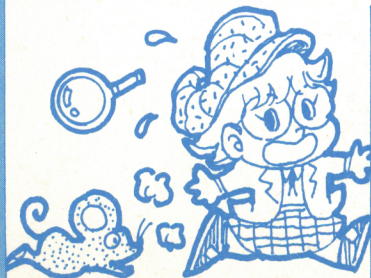
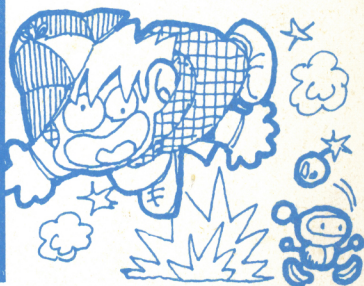
スターフォースのゴーデスの  
顔が出現したかな？ 確ではな  
たしか  
いが、こうやると1面からでも  
出るらしい2万点隠れキャラ。





# ファミコン探偵団 秘密情報局!

ファミコン最新情報を  
すばやくキャッチ





# グーニーズ・ゲーム紹介

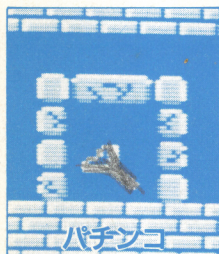
なか またち すく たから もの  
仲間達を救い、宝物を手に入れろ!

ついこの間出た新ソフト「グーニーズ」。映画が飛び出してきたような楽しいゲームだ。

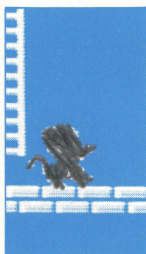
主人公は少年マイキー。グーニーズと呼びあう仲間をギャングの

手から救い、宝物を手に入れなければならない。

決して楽な冒険じゃないけれども、マイキーを助けてくれる道具もちゃんと用意してあるんだよ。

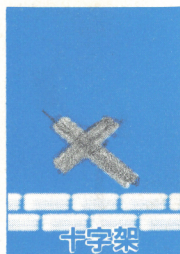


パチンコ

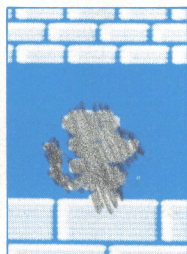


いわろう

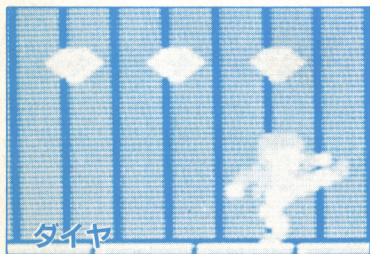
カギや少年達と同様に岩牢の中に隠されている。取れば50発のタマが打てる。ムダづかいするな!



十字架

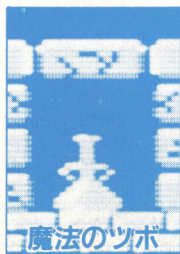


しばらくの間、無敵の状態になれる十字架。白いネズミを倒すと、その場所に現れる。

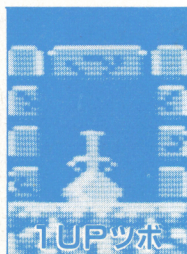


ダイヤ

8コ集めると体力が元の状態に戻る。各面に必ず8コあるから次



魔法のツボ



1UPツボ

体力をかなり回復させてくれる赤ツボ。だが、ダイヤを32コ取った時は、1UPの黄色ツボが出る。



## 各面のダイヤの出し方とプレイの制限タイム

ステージ	タイム	ダイヤの出し方
① ロッジ	180	Bボタンを押す
② 地下室	360	レバーを下に押す
つなぎ I	110	レバーを右に押す
③ パイプ迷路	420	レバーを上を押す
④ 洞くつ	500	レバーを下に押してBボタンを押す
つなぎ II	90	レバーを左に押す
⑤ 地底湖	450	パチンコを打つ
つなぎ III	90	レバーを下に押す
⑥ 海賊船	120	Bボタンを押す

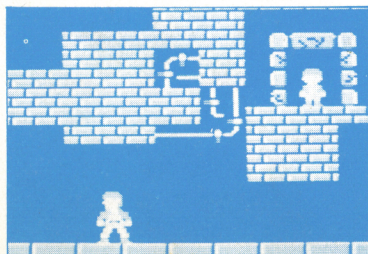
※<sup>ステージ</sup>つなぎの面はすべて<sup>どう</sup>コウモリの洞くつになってるヨ

このダイヤの出し方が、<sup>ステージ</sup>各面にある隠れキャラの隠れ<sup>かく</sup>パワーアップアイテムの出し方にも共通して<sup>きょうつう</sup>るんだ。各面でカラーページ（P 82～89）に出て<sup>で</sup>いるポジションが見つか<sup>み</sup>ったら試してみるといいネ。

それともう1つ。2ラウンド目<sup>ふくざつ</sup>に入ると、その出し方が複雑<sup>ふくざつ</sup>にな

ってるヨ。場所は同じなんだけど、<sup>たと</sup>例えば1面だったらレバーを下にしてBボタンを押すとかネ。レバーを右上同時、つまり斜めに押す<sup>なな</sup>なんていうものもあるから、2面目からは自分で<sup>たし</sup>確かめてみよう。

自分で上のような表を作ってみるのもいいかもしれないネ。



▲助けを待つマイキーの仲間達だ

さあ5面もクリアしたし、<sup>かい</sup>かわいい女の子（⇒P89）の待つ海賊船<sup>ぞく</sup>へレッツゴー！ いやちよつと待て。キミは仲間を5人救っているかな？ もし1人でも足りない<sup>すく</sup>と、パワーアップアイテムも一<sup>な</sup>んな失くなって最初からやり直し。大変なことになるゾ!!

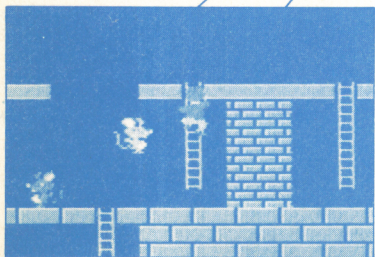
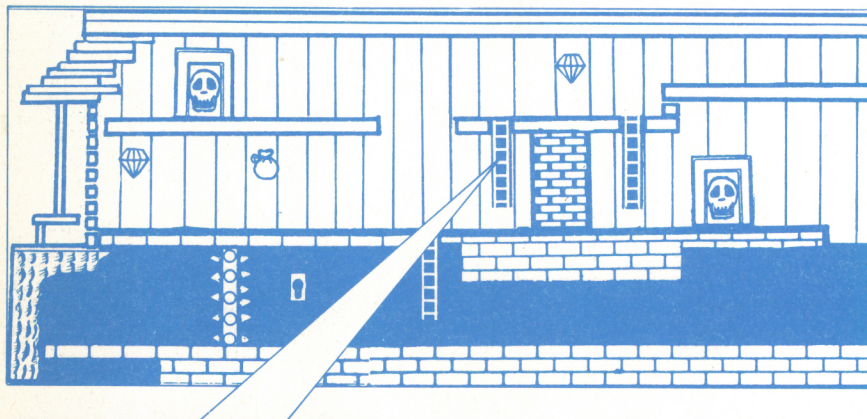


# マップを作って攻略しよう

1面や2面あたりは適当にやっ  
ていても何とかなる。けれども、  
3面以上になるとどうしてもマッ  
プが頭に入っていないと、クリア  
するのはむずかしい。

いきなり本なんかを見て覚える  
のもいいかもしれないけど、自分  
の手でマップを作って攻略してい

くのも楽しいもんだヨ。何よりも  
そのほうがすぐ頭に入っちゃうし  
ネ。ここに例として、1面と2面  
のマップを作ってみたら、これ  
を参考にするといいヨ。簡単な面  
だけど、ダイヤと隠れキャラの位  
置はすべて入ってるし、ちょっと  
したテクもつけておいたからネ!



▲こんなふうに中途半端に止まって  
いてはダメだ!

## ◎キツネのジャンプに 気をつけろ!

はしごで下におりようとする時、  
下にキツネがいる。ちょっと待つ  
てやりすごそう。この時、絶対は  
しごの途中で待ってはいけない!  
突然ジャンプしてくるゾ! 避け  
る時はしっかり上まであがろう。

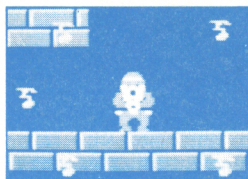


## ギャングにも2種類あるぞ！

どうしても倒せないのがこのギャング。すぐに起きあがって追いかけてくるうさいヤツらだ。



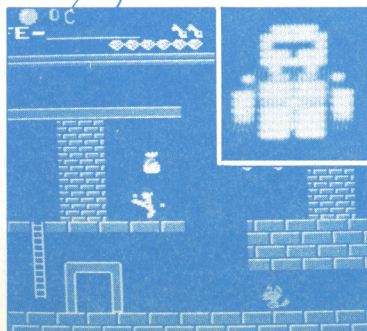
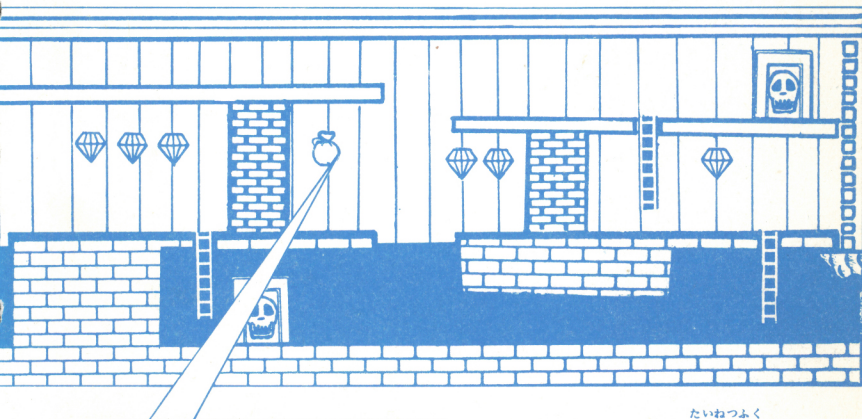
▲これノーマルギャング



▲音痴なオペラギャング

だが、<sup>みみせん</sup>耳栓を取ってしまうと、オペラギャングはまったく恐なくなるゾ。

まずオペラギャングはめったにハシゴの登りおりをしない。そして、オペラを歌う時は<sup>かならず</sup>必ず立ち止る。この<sup>せい</sup>性質<sup>しつ</sup>をうまく活用しよう。

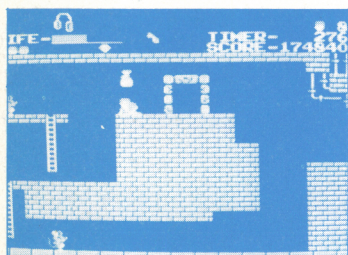
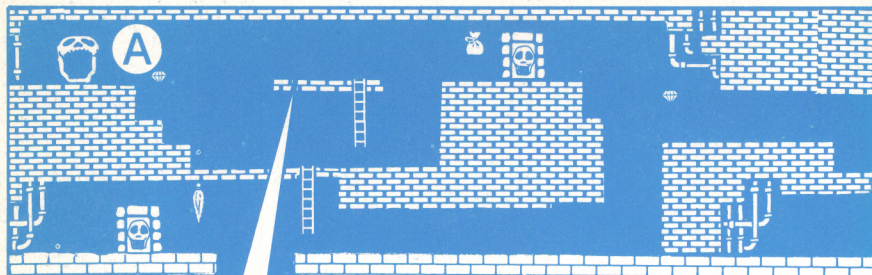


こんなところに<sup>たいねつふく</sup>耐熱服があった。ということは左のページのアイテムはヘッドフォンに似た<sup>みみせん</sup>耳栓になるネ。実はこの防火服、2面でも出せること知ってたかな？ その場所は次のページの2面の地図に示してある。だけど、一番火の吹き出す2面に入る前にここで取るのがやっぱりベストだと思うよ。

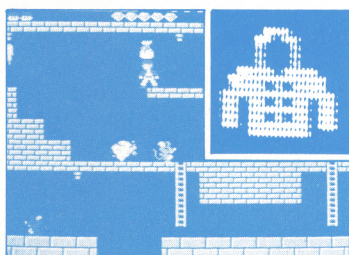
# STAGE2

カンタンなワープもあり、この

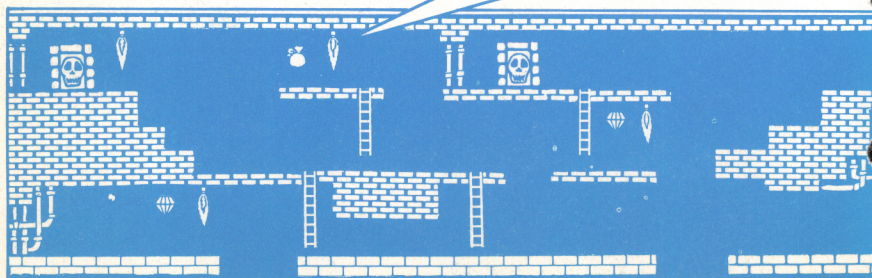
2面が<sup>きほん</sup>、これから先の面の基本ともいえる。3、4、5面のマップを自分で作る時なんかは、こうし



こんなところにも<sup>たいねつふく</sup>耐熱服があったんだネ。キミは見つけていたかナ？ 1面で見つけてしまっていた人にはわからなかったはずだヨ。



あったゾ！ <sup>ぼうすい</sup>防水服。これを取ることが2面のメインテーマといってもいい。この先、3、4、5面と非常に役立つアイテムだ。ぜひとろう!!

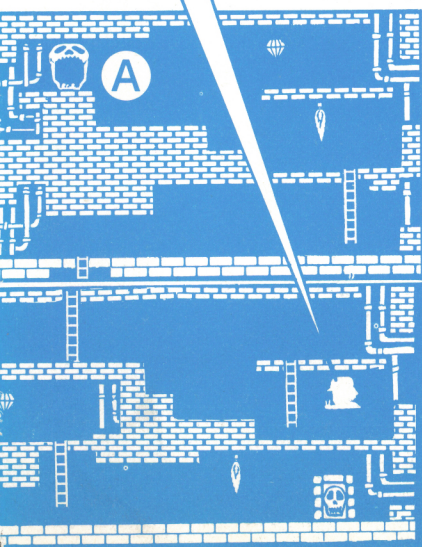
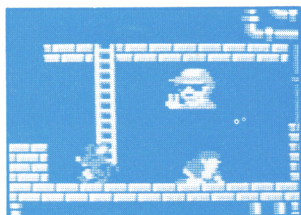
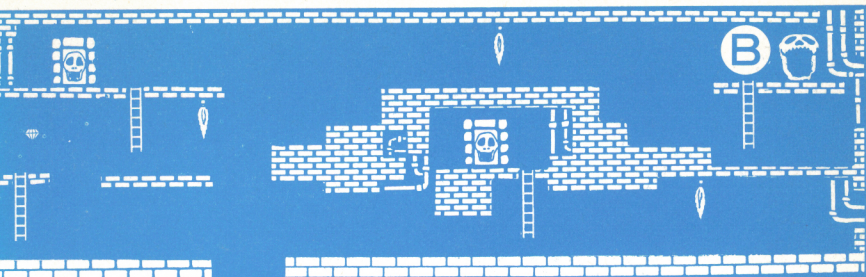




かん  
た感じて作っていくといい。

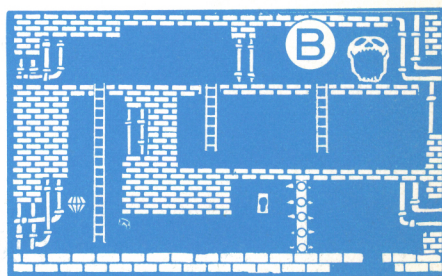
特に図のようにワープした先を  
AやBといった記号で分類してい

ききよくざつ  
けば、この先複雑になってゆくス  
テージで、とりあえずワープで混  
らん  
乱なくてすむようになるハズだ。



やったネ、思わずVサイン！ コ  
ナミかんとかの登場だ。高得点隠れ  
ぜつたいみのが  
キャラは絶対見逃しちゃいけないヨ。

またこの2面は、8コのダイヤが  
ち  
散らばっているけれども、高得点を  
ねら  
狙うなら、やはりしっかり覚えて取  
りこぼしのないようにしようネ。



これで2面クリアー。次はコウ  
モリどうの洞くつりきを通して3面へ。こ  
こからは自力で切り開いてくれ。

コウモリの洞くつではコナミマ  
ンタロウが待っているゾ！

次のステージへ

## こんな楽しみ方もあるゾ!

マップが頭の中に入っちゃった  
キミ。案外カンタンにこのゲーム  
を攻略しちゃったんじゃないかな。

でも、「もうこんなゲームきわめ  
ちゃってオモシロくないよ」なん

### ●コマおとしてレベルアップ!

将棋を実力差のある2人でやる  
場合、よく強い方が飛車や角など  
を抜いて対局することがあるよネ。

それをこのゲームでもやっちゃ  
おう、てわけ。この場合おとすの

### ●めいっぱい欲ばってみよう!

キミはこのグーニーズで1ラウ  
ンドどれだけの点がかせげるか知  
っているかな? 敵キャラクター  
を倒したり、各面タイム得点の他  
にとれる得点は下の表に示した通  
り、実に19万を越える。つまり1

ていってちやいけないぜ!

遊び方によってはいろいろと楽  
しむ方法もあるんだから。

ここではそうした他の楽しみ方  
もキミに教えちゃおう。

はパワーアップアイテムだ。これ  
をとるのをどれだけ最小限にとど  
めて、最後までクリアできるか、  
これを友達と競ってみよう。けっ  
こうむずかしいゾ!

ラウンド20万点以上かせげるんだ。

そして、グーニーズで表示でき  
るスコアは99万9999点。下の表の  
得点をめいっぱいとして、いかに  
少ないラウンド数で最高表示得点  
に到達できるか。挑戦してみよう。

ダイヤ	$8 \times 9 \times (500 + 500)$	72000
	(面数)(出現)(取る)	

隠れキャラボーナス	$5000 \times 7$	35000
-----------	-----------------	-------

パワーアップアイテム	$200 \times 7$	1400
------------	----------------	------

グーニーズの仲間達	$1000 \times 5$	5000
-----------	-----------------	------

6面の女の子	5000	5000
--------	------	------

6面の財宝	$8000 \times 3$	24000
-------	-----------------	-------

エンドボーナス	50000	50000
---------	-------	-------

TOTAL	192400pts
-------	-----------

※隠れキャラボーナスの中でも4面に出てくるビッグバイパーの取り方

104 はまだわからないから、実際には188400ptsになってしまうヨ。



# プレイヤー表示にも隠れキャラがあった！



アイスクリーム=10



腕<sup>うで</sup>をあげて、そうカンタンにはマイキー<sup>うしな</sup>を失<sup>うしな</sup>わなくなったキミ。

「やった！ これでマイキーが10人になった!!」と思った時に、プレイヤー表示のところが数字の10でなく、小さな絵<sup>え</sup>になっていなかったかな？



イヌ=11

実はこのプレイヤー表示<sup>りようじ</sup>は16進数（いずれ学校でならうよ）になっていて、数字の10は16人に増やさない<sup>ふ</sup>と出てこないんだ。

そして、10～15のプレイヤー表示にそれぞれ決<sup>き</sup>まったキャラがあつた、というわけだ。絵<sup>え</sup>が小さくてわかりにくいかもしれないけれど、それぞれのキャラは左の図に示したとおりに<sup>お</sup>なっている。

ガンバってプレイヤーも増やしてみよう！



カギ=12



リンゴ  
=13



ペンギン  
=14



日の丸  
=15



# 裏ボンバーマン情報

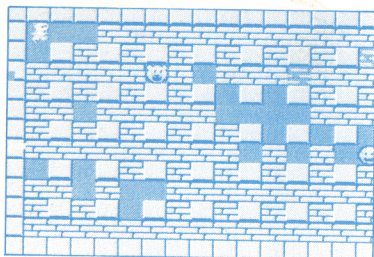
## ——<sup>うら</sup>裏ボンバーマンは異次元の世界—— 不思議？<sup>ふ し ぎ</sup> フシギ？<sup>れん ぞく</sup> の連続だ!?

ボンバーマンに裏ステージがあったことは、もう知ってるかな？

実はコンティニューモードのシークレットコードの解説<sup>かいどく</sup>によってわかったんだ。しかし、ナントそれが、206もあったんだ！

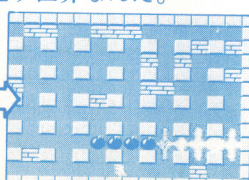
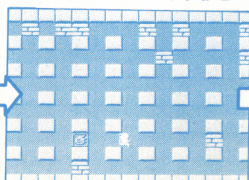
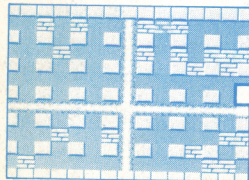
シークレットコードの法則<sup>ほうそく</sup>は非常に複雑<sup>ひょうふくざつ</sup>なもので、とてもその紹介はここではすることができない。たとえ紹介してもなかなか理解<sup>りかい</sup>してもらえないんじゃないだろうか。もしコードの解説<sup>かいどく</sup>を自力<sup>じりき</sup>でできた人がいたなら、今<sup>いま</sup>すぐにでも暗号<sup>あんごう</sup>解読<sup>かいどく</sup>の任務<sup>にんむ</sup>で、軍隊<sup>ぐんたい</sup>の情報部<sup>じょうほうぶ</sup>に入るくらい複雑<sup>ひくざん</sup>なんだ。

で、その解説<sup>かいどく</sup>によって見つかった裏ステージ、いろいろと不思議



▲76面に入った、と思ったら動けない。画面は見たのに…クヤシイ！  
なことが多い。隠れキャラ<sup>かく</sup>の不思議さ（⇒P94）もさることながら、51面や76面といった面は画面は出てもしゃい作動<sup>さどう</sup>しない。

また裏ボンバーでは出現<sup>しゅつげん</sup>したパネルや扉<sup>とびら</sup>を爆破<sup>ばくは</sup>すると、そこで画面がストップ<sup>ストップ</sup>してしまう、まったく次元<sup>じげん</sup>の違う世界<sup>ちがう</sup>なんだ。



▲火力は最高、14ブロッ ▲ここで火力パネル登場 ▲何と最初の威力<sup>いりき</sup>に逆も106 クまで伸びている。喜んで2枚取ると…… どりしてしまうのだ!!



あん ごう かい どく

# 暗号解読でわかった！ ボンバーマンの

ちから じ ゆう せってい

## 力が自由に設定できるゾ!!

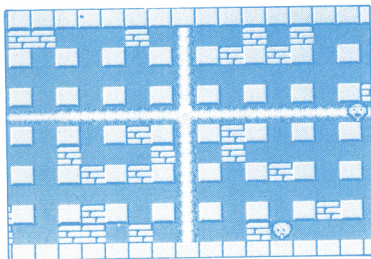
シークレットコードが解読でき  
るといことは、思いのままのボン  
バーマンが作れるということだ。

ただし火力は14枚、その他10枚  
と持てるパネルに制限がある。こ  
こで気をつけるべきは15枚目の火  
力パネルを取った時だ。もしもう

1枚の火力パネルを取ってしまう  
と、元の火力の1の状態になって  
しまうから要注意だ。

コード解読法は紹介しきれなか  
ったけれども、かわりにいろいろ  
とおもしろいパターンのコードを  
組んでみた。ためしてみよう!

## ●最強パターンの1面を作ってみたよ



▲端から端までどころか、見えない  
ところまで火がとどく

### シークレットコード

BOBAMNBAHNPCGKOLEA

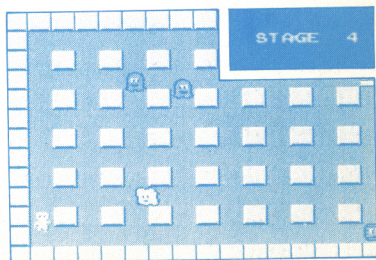
火力は最高の14 (もうパネルを  
取らないようにネ)、爆弾は10、リ  
モコン、壁ぬけ、耐火シールドも  
あるゾ! 得点は0からだ。これ  
なら50面までらくらくクリアー!  
だネ!?

## ●104面——ステージ表示が変わってくるよ

### シークレットコード

BOABBAEFLAKGCPIHIAHJ

初めてステージ数が3ケタにな  
るのが104面だ (実は96面か103  
面は作動しないんだ)。ここからは  
ステージ数の表示がおもしろくな  
ってくるよ。



▲104面はブロックが少ないネ

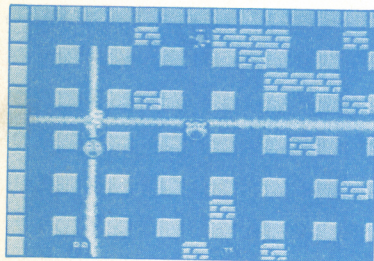
# ●<sup>ま か</sup>摩訶不思議のきわめつけだゾ、225面!

シークレットコード

BOEFEFPCGFOLFEDJDMIN

I 5で始まるこのステージが<sup>ファイナル</sup>最終ステージだ(ボンバーマンが256面あるというのはステージ0があるため)。

さてステージ<sup>ひょうじ</sup>表示が終わってゲーム<sup>かいし</sup>開始、爆弾を置いてみよう。

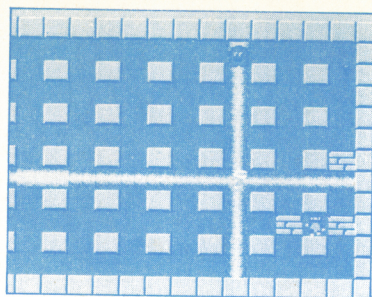


▲最初に置いた透明爆弾が誘爆もしないどころか、火柱を止めてしまう

「あれ!? 何も出ないよ。リモコンを押しても爆発しないし、それどころか次に爆発させた火の威力<sup>いりよく</sup>まで、止めちゃうじゃないか!」

そうなんだ。この255面、最初に置く爆弾が透明のブロックと同じ状態になってしまうことがある。

その他にも不思議なことがいっぱいだ。まずブラックボンバーマンの出現と、火でもやられないオバピーがいる。そのくせボンバー



▲どうしてもやられないオバピー!  
こんな奴は無視だ、無視!!

マンはこいつに追いつかれるとやられてしまう。やっかいな奴だが、どうやらゲームの進行には関係ないようだ。また、その他の敵キャラを倒せば、チャイムが鳴り扉をくぐれば、次のステージへいける。ちなみに次はステージ0で、その後はまた1から始まる。255面から1面に入ってきた時、やっぱり50面で終わってしまうのかどうかは、まだ確かめてないから、自分で試してみてください。

またこの255面ではスコアにも不思議なことが起きるゾ。ボンバーマンが動き回るだけでスコアが増えていくんだ。

これだけいろいろと不思議なことがおきる255面。ぜひキミも1度その目で見てほしい!



## ●こんなコードもやってみよう

ステージ<sup>ゼロ</sup>0が見られるぞ！

BOLOBAEFLAKGCPIIHAA

爆弾は10個だが威力は1？

BOBAMNMNJPCKGKOLFC

すぐにゲームが終わるぞ(50)

BOHIDJMNJJEFLOKKGBOG

いきなりステージ1から最高得点

FLFADPFAHAKIMEIKGKEA

ステージ表示が■だぞ(110)

BOGKPCCKGCCIHABMNMCGJ

ステージ表示が▶なのだ(160)

BOLOBAEFLAKGCPIHICGC



▲この時は87面あたりで出たヨ

## ●こんな画面が出たゾ！

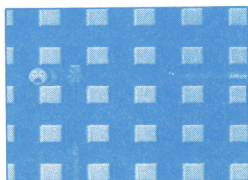
どうい<sup>は</sup>うしくみなのかはわから<sup>はく</sup>  
ないんだけど、裏ボンバーでは爆<sup>は</sup>  
破<sup>は</sup>してはいけ<sup>は</sup>ないパネルや扉に炎<sup>は</sup>  
があたると、ごくまれにこ<sup>とうじよう</sup>うい<sup>は</sup>  
画面が登場する。

別に意味はないけどネ♡

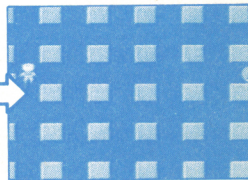
## ●ボーナスステージ高得点テク

オモテウラ

表裏関係の  
ないテクだけ  
ど、ここはシ  
ークレットコ  
ードを使おう。  
火力を強くし  
て、リモコンを持っておいた  
ほうがいいんだろネ。ボナ  
スステージでじっとしている



▲ひきつけて撃つ!!



▲この時は160万点出た

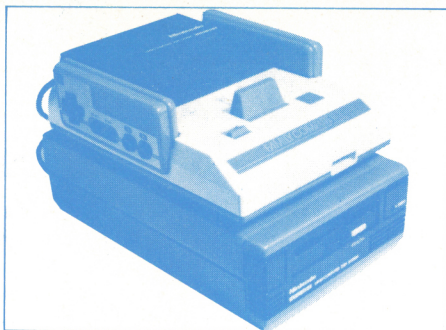
と、相手から寄ってきてくれ  
る。そこを、すかさず爆破!!  
ビックリするような高得点だ。

# 新作ソフト情報

「今度出たあのソフトは、どんなゲームなんだろう。おもしろいのかな？」新しいゲームソフトが出たときは、みんな悩むだろう。そんな悩みにこたえようとできたのが、このコーナーだ。

ここでは攻略法とかではなく、そのゲームがどれだけ楽しいものであるかを探っていきたい。これを読んで、それが自分にあったものなのかどうかよく考えよう♡

今月の目玉は、なんととっても“ディスクシステム”。その反響にはものすごいものがある。時代の波にとり残されないよう、ばっちり知識を仕入れようぜ!!



▲これがうわさのディスクシステムだ



▲マリオとルイージのディスプレイ画面

## ディスクシステム&ゼルダの伝説

2月21日に発売されたファミコンディスクシステム。以前からいろいろ紹介されてるから、その利点はみんな知ってるよね。でも実

際に扱ってみたという人は、まだ少ないんじゃないかな。

なにしろゲーム開始が、今までのようにカセットを差し込むだけ



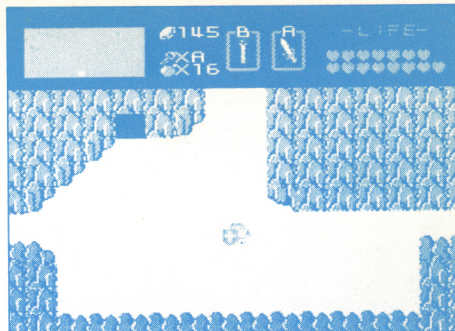
ってわけにはいかないんだ。  
ディスクシステムにカードを  
さし込み、A面かB面をロー  
ディング（読みとり）させな  
ければならない。

取り扱いがちょっとめんど  
うなんで、最初はよく説明書  
を読んだ方がいい。だが手間  
どるだけの価値はあるぞ。

なにしろ記憶容量が今まで  
の3倍だから、絵や動きが段違い  
にすばらしい。

たとえばチャレンジャーみたい  
なタイプだとしたら、その世界は  
気が遠くなるほど広いものとなる。

またパワーアップアイテムだっ  
て豊富にもり込める。グーニーズ  
やボンバーマン以上のことができ  
るっていうんだから、ワクワクす  
るね。今、ファミコンは新時代に  
突入したといえる。



▲平和のための果てしない旅が始まる

## ファミコン新時代をきり 開く“ゼルダの伝説”

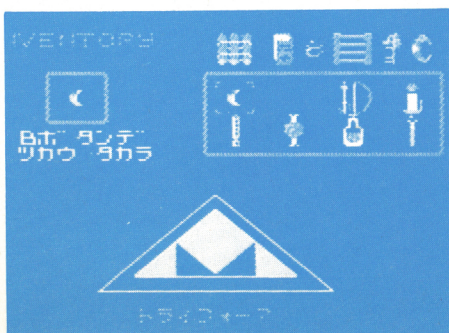
では実際に、ディスクシステム  
の新ソフト“ゼルダの伝説”を紹介  
しよう。

このゲームは、ずばり“チャレ  
ンジャー”+“ポートピア”といっ  
たものだ。もちろんゼルダなりの  
新しい要素だってもってるぞ。

### ●どこがチャレンジャーなのか

まずは設定が似ている。お  
姫さまを救うために世界中を  
まわるのだが、その規模はチャ  
レンジャーをはるかにしの  
ぐ。

また目的達成には、各迷宮  
内にある、8つのトライフォー  
ースが必要となってくる。これ  
もチャレンジャーと似た設  
定だね。



▲こんなにたくさんの武器、宝が持てる

## ●どこがどうポートピアなのか？

1度洞くつに入ると、いろいろなことがおき、自分で<sup>すいり</sup>推理し、<sup>じょう</sup>状況判断<sup>きょうはん</sup>をして進まなければならない。つまりアドベンチャーゲームの要素<sup>ようそ</sup>があるってわけ。

たとえば、情報屋がいると、そ

の話の内容から真実を推理しなければならないのだ。しゃべらないやつには、口を割らせる方法を見つける必要がある。

謎解<sup>なぞ</sup>きに関しては、ポートピアを越<sup>こ</sup>えるってことはないが、頭を悩ませてくれる点ではいい勝負だ。

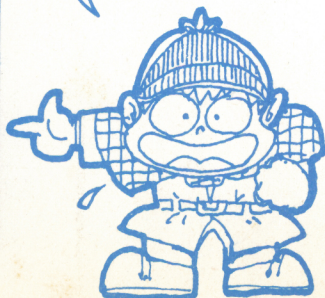
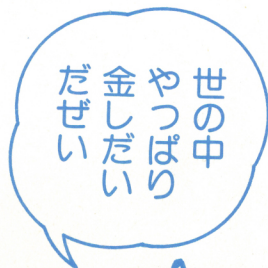
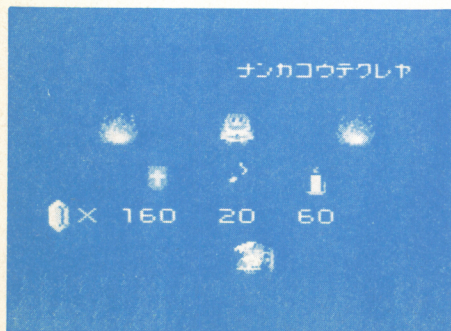
## "ゼルダの伝説"ならではの新要素とは？

それはずばりルピーの存在だ！ゼルダの世界では、ルピーをお金<sup>かね</sup>がわりに使うことによって、数多くの難関<sup>なんかん</sup>が突破できるのだ。世の中金<sup>かね</sup>しだい<sup>しやうにん</sup>ってわけ。

たとえば商人<sup>しやうにん</sup>が大阪<sup>おさか</sup>弁<sup>べん</sup>で武器<sup>ぶき</sup>を売っている。「なんかこうてくれや。ねうちもんでっせ」それは難関突破のために重要なもの。ルピーがなくて買えなかったら、先行きはかなり苦しくなってしまう。

その他、命<sup>いのち</sup>だってルピーしだい<sup>しやうにん</sup>で何<sup>なに</sup>とかなる時がある。いかにルピー<sup>りふー</sup>を有効<sup>ゆうこう</sup>に使うかがこのゲームのカギってわけだ。

もちろんルピーの力<sup>ちから</sup>だけじゃ目的<sup>もく</sup>は達成<sup>ていせき</sup>できない。正確<sup>せいかく</sup>な判断<sup>はんぱん</sup>で武器<sup>ぶき</sup>を使いこなすことも必要<sup>ひつよう</sup>だぞ。





# アーガス

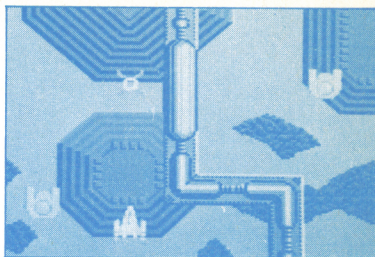
ジャレコ

## 百眼巨神が現代に甦える

ギリシア神話の百眼巨神アーガスが、メガ・アーガスとして現代に甦った！ つぎつぎと攻撃を受ける地球連合軍。ピンチにおちいった彼らは、太古の超兵器「ウォル・アーグ」で立ちむかった。

ウォル・アーグの武器は対地砲と対空砲。でもそれだけじゃメガ・アーガスにはこころもとない。ウォル・アーグは、各種スペシャルウエポンを装備してこそ、真価が発揮されるんだ。

また各パターンの終りには、必ず滑走路が登場する。スピードをコントロールして、着地を成功さ



### ▲敵の攻撃はなかなかすばやい

せれば、ボーナスポイントがもらえるよ。

そして再び発進！ その時には新種の対地砲、対空砲が与えられる。そう、パターンごとに違う戦闘スタイルで戦うことができるゲームなんだ。

これじゃあ、たいくつなんて絶対しないよね。

## SPY vs SPY物語

4月中旬発売予定  
コトブキシステム

おっと～、なんじゃこの設定は!! ゲーム界の大元締ジンドウの新型ディスクシステムを奪えだ～?

しかもそのスパイが、大手ゲームメーカー、ケムコのヘッケルと、その

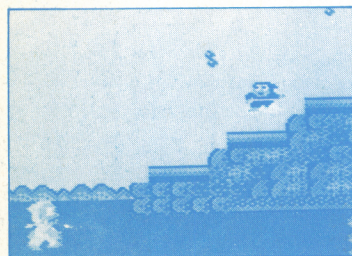
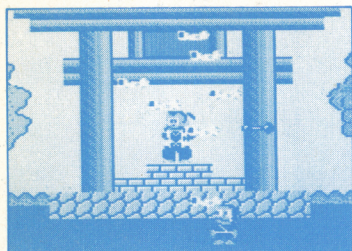


ライバル会社、トムコのジャッケルときたもんだ。

きみたちは、このスパイになりきって、設計書を手に入れ、国外へ脱出せねばならない!

しかしとんでもない設定で面白そうだぜ!

# 忍者ハットリくん バンダイ



## ござるござるの忍法修業

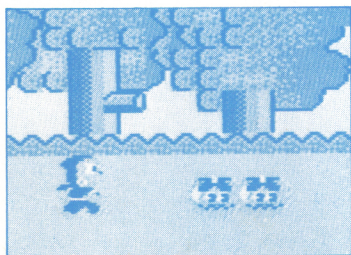
忍法修業に<sup>はげ</sup>励むハットリ君。そのゆ<sup>はは</sup>く手を阻むのは、につつき<sup>こうがにんじゃ</sup>甲賀忍者やメカ忍軍団だ。ゲームスタート時は動<sup>まき</sup>きが遅く武器も手裏剣だけ…。でも巻<sup>おそ</sup>物をとることによって11種類<sup>しゅるい</sup>もの秘伝忍法を自由<sup>とちゆう</sup>に使えようになるんだ!

また旅<sup>おうごん</sup>の途中で、ちくわを20コ集めると、黄金のハットリ君に変身! しばし無敵で大あばれできる。次々と登場する敵忍者をなぎ倒して進もう。

レベル1をクリアすると忍者初段<sup>にんてい</sup>に認定。2段、3段にもチャレンジだ!

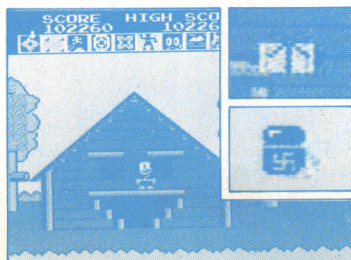
## 必殺! 果物変えの術!

ある特定<sup>とくてい</sup>の場所でジャンプするとバックの色が変わり甲賀忍軍がそろってカキなどの果物<sup>くだもの</sup>になってしまう。体<sup>あた</sup>当り<sup>きよ</sup>で取ると1つにつき4000点! 一挙に得点アップだ。探したそう。



## ボーナス隠れキャラ情報

隠れキャラ情報! 出し方<sup>みかくにん</sup>は未確認だが、エリア5や8などの小屋の窓に出現<sup>たまてばこ</sup>することがある。玉手箱(?)といんろうだ。それぞれ810点と1000



114 点のボーナスがもらえるぞ!



# ファミコン探偵団 ドレミファミランド



# もっててファミコングッズ うれしい

## ●こいつで差をつけろ！

### ジョイスティック大研究

ファミコンの腕前<sup>うでまえ</sup>を上達させるもっ<sup>こう</sup>とも効果的な方法に、自分にあ<sup>かてき</sup>ったスティックを見つけるということがある。

特にアーケードでよくゲームをする人には、ファミコンのコントローラーはちょっと使いにくいと思う。そんな人はとくに自分にピッタリのスティックを見つけるべきだ。ぐっと得点があがるはずだよ。

数あるジョイスティックの中でも人気が高いのが“ジョイボール”。そのひらで大きなボールをつつみ

### おすすめジョイスティック

★ジョイボール

HAL研究所 ￥3980

★ウイングコマンダー

ホリ電機 ￥4580

★アスキースティック

アスキー ￥8800

こんで操作するの<sup>そうさ</sup>が特徴<sup>とくちよう</sup>。

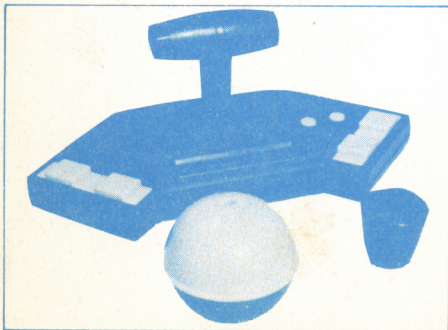
ただスティックの反<sup>はん</sup>応<sup>のう</sup>がよすぎるため、なれないうちはかえって使いにくいかもしれない。動きすぎるからだ。

また1秒間に15発の連射<sup>かのう</sup>が可能<sup>か</sup>なため、その操作性の良<sup>せい</sup>さ<sup>い</sup>とあいまって、シューティング系のゲームでは相当な威力<sup>いりよく</sup>を発揮<sup>はつき</sup>する。

このジョイボールをさらに<sup>はってん</sup>発展させたものが“ウイングコマンダー”。これには数多くの工夫<sup>くふう</sup>がこらされている。

まずはグリッパだ。T型、シフト型、ボール型の3種が用意されていて自分の好みに使いわけることができる。

またABの発射ボタン<sup>はつてん</sup>が左右についているため、左きき



べんり



の人でも無理なくプレーできる。

さらに、コントローラーを8方向用にも4方向用にもきりかえることが可能。ムダな動きがなくなり、操作がぐっとやりやすくなるんだ。

まだまだ工夫はつきない。コントローラーIとIIとのきりかえスイッチがついているため、2人でプレイすることができるんだ。

今までのように、プレイヤーIだけがジョイスティックで、プレイヤーIIはファミコンのコントローラーなんてこととはおさらば。

さらには連射機能までついているから驚きだ。もういたれりつく



### ▲重厚なアスキースティック

せりっかんじだね。

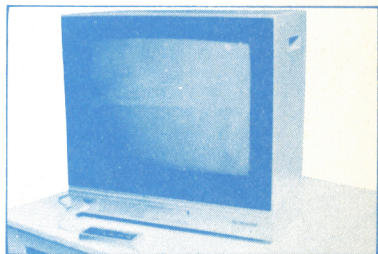
だがやはりアーケード派には不満が残らしい。握ったかんじが、どうもしっくりいかないというのだ。そんな人達には、台の安定性がよく、スティックとボタンがアーケードのものと同じという“アスキースティック”がおすすめだ。

## ●今はなき珍品!? ファミコンテレビC1だ!!

現在では生産中止となってしまった、“シャープ・マイコンピュータテレビ”。今や珍品となったため見つけた時がお買い得♡

さすがにファミコン専用だけあって、ゲーム時の画面の鮮明さはすばらしい。今までボンヤリとしか見えなかったキャラクターの姿をはっきりと確かめることができるほどだ。

専用のコントローラーだって、



### ▲今に値うちが出るかも知れないぜ

ファミコン付属のものより、ずっと使いごちがいい。ただ、ディスクシステムが使えないのが難点。

でも画面が大きいから、ゲームしてても気分がいいんだよね。また作りませんか? シャープさん。117

# ホームズのファミコン事件ファイル①

## ファミコン界にも、ついにアイドル登場！ ぼくらのマドンナそれが黒木永子ちゃんだ!!

ホームズ●今日は、ボクのファミコン道場にすてきな女の子が現われた。永子ちゃん、自己紹介してよ。  
黒木永子●ハイ！ えーと、名前は黒木永子、1969年生まれの16歳です。今日は、ファミコンを教わりに来ました。よろしくホームズくん。

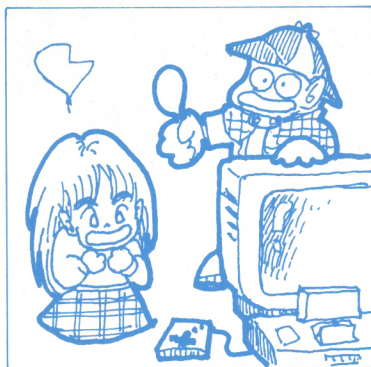
ホームズ●ワッハッハ、まかせなさ

### 私は、いここに勝つ ために来たんです！

い。でも、なんでまたファミコン道場に？

黒木永子●私、いここにファミコンができないってバカにされたんです。それで、なんとかその子を見返してやろうと思ってたら、ここを紹介されたんです。

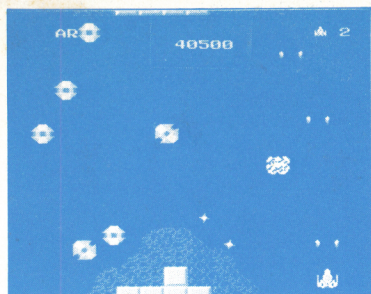
ホームズ●なるほど。(僕は永子ちゃんの瞳に燃える炎をみた) わかった、教えちゃおう。でも、この道場の練習はきびしいよ。



さっそく永子ちゃんにファミコンをやってもらうことにした。まずはスターフォースだ!!



# 期待のファミコン・アイドル登場



最初は1万点も取れなかった永子ちゃんも、今日1日、特訓で、4万点まで取れるようになった。



無言の少女永子ちゃん。その熱中ぶりは、ホームズのファミコン魂を大きくゆさぶった。

ます！

ホームズ●よ～し。そうだな、最初はスターフォースがいいか。これだとボタンひとつだから初心者向きだ。

黒木永子●はい。

くしばらくゲームに熱中する永子ちゃん

ホームズ●だめだ！ そうじゃない。ガリは動かさないで連射。あつ、ヒドンは必ず取るんだよ！！

黒木永子●……無言。(う～ん奥が深い)

厳しい特訓が続く。

がんばれ永子ちゃん！

くさらに激しい特訓は続く

ホームズ●よ～し、今日はここまでにしよう。

黒木永子●ふ～う。やっぱりたいへん。むずかしいなあ。

ホームズ●いや～、なかなか筋がいいから上達も早いよ。

黒木永子●ほんと！ よ～しがんばって練習しよう！！ 今日はおりがとうございました。〈明るく笑うふたり〉

## ホームズのファミコン事件ファイル②

もくげきしやぞくしゅつ

### 目撃者続出！ ネス湖を中心に出没するファミコン怪獣の謎にせまる

最近、ネス湖を中心としたスコットランド各地で、謎のファミコン怪獣が<sup>ぞく</sup>続々と<sup>もくげき</sup>目撃されている。

今回は、このファミコン怪獣についてのレポートだ。

まず、被害に会ったA子さん<sup>さい</sup>6歳<sup>ひがい</sup>の話<sup>さい</sup>を聞いてみよう。

「昨日、学校から帰って私の部屋に入ると、大きな怪獣が1ぴきと、小さなヤツが2ひきいたんです。私もう恐くって、思わず大きな声で叫<sup>さけ</sup>んじやったんです。そしたら怪獣は一目散に逃げちゃったんですけど、後で見たら私の一番好きだったスーパーマリオが<sup>な</sup>無<sup>ごはん</sup>くなっていたんです」

次にネス湖畔<sup>もくげき</sup>を散歩していた時、怪獣を目撃したというTさん66歳の話です。

「ありやあネ、たしか、霧の深い晩じゃったヨ。一人で散歩していると何やらうめき声のようなものが聞こえてきたんでな、そっちへ近づいて行<sup>きり</sup>ったんじゃ。するとナ、数十ぴきの怪獣どもがファミコンのカセット<sup>やつ</sup>を手<sup>やつ</sup>に話をしておった。奴らは、お





# 謎のファミコン怪獣！ 日本に上陸

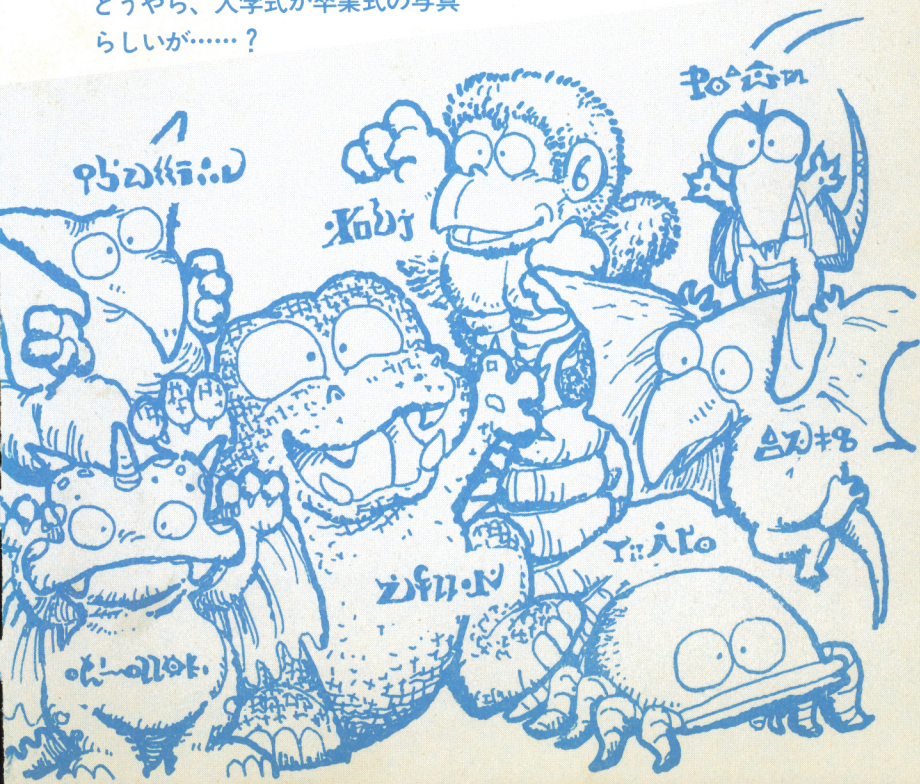
互<sup>たが</sup>いに名前を呼びあっておってな。  
はっきりとはおぼえておらんのじ  
ゃが、次のような名前じやった」

①ファミゴン、②ファミゴラス、  
③ファミモンズ、④ファミザウル  
ス、⑤ファミラドン、⑥ファミガ  
ツパ、⑦ファミクレイジー、⑧フ  
ファミコング、⑨ファミラス⑩ファ

▼これが、Tさんがひろったとい  
う、怪獣が落としていった写真だ。  
どうやら、入学式か卒業式<sup>そつぎようしき</sup>の写真  
らしいが……？

ミケラトプス、⑪ファミガス、⑫  
ファミラノドン、⑬ファミンゴ、  
⑭ファミラ、⑮ファミガンズ。

このように、今やファミコン怪  
獣は、スコットランド<sup>きょうふ</sup>を恐怖にお  
とし入れた。うわさでは、日本に<sup>か</sup>上陸する可能性<sup>のうせい</sup>が強いという。詳  
しいレポートは次号を待て！





# ファミコンバカー代

箱根山にファミコンの鬼を見た!!

どこまで  
ホントか?



都内<sup>とない</sup>最高の高度<sup>ほこ</sup>を誇る、新宿区<sup>しんじゅく</sup>の秘境箱根山<sup>ひきようはこ</sup>。そこには、すべてを捨てて山にこもり、ただひたすらファミコン<sup>けつせい</sup>の修業<sup>しゆぎよう</sup>を続ける伝説<sup>でんせつ</sup>の超名人<sup>ちやうめいじん</sup>がいるという。

そのうわさを聞きつけたわれわれファミコン探偵団<sup>たんていだん</sup>は、<sup>とくべつしゆざいはん</sup>秘特別取材班<sup>みつとく</sup>を結成した!! 目指すは、箱根山。

「箱根山<sup>でんく</sup>には天狗<sup>てんく</sup>が住む」地元の人たちはこう口々に証言した。

「髪<sup>かみ</sup>をふり乱<sup>みだ</sup>した男が、山の中<sup>か</sup>を駆けめぐるのをみました。あの速さはとても人間じゃない。天狗にまちがいありません」





し、ゲームの発射ボタンを押す速度は音速を<sup>そくど</sup>超えるという。<sup>マツハ</sup>

はたして、めざす超名人の正体とは彼なの  
か？ われわれ取材班は、名人のこもる山小  
屋へ急いだ！

その男は、人も通わぬ山奥の小屋から出て  
きた。しかも驚いたことに片方の眉毛がない。  
だがその顔はまさしく、“猪殺しの近藤”だ。

われわれは、しぶる彼に何とか取材を認め  
させた。

——近藤さん、その眉毛はいったい？

近藤=修業のつらさに負けて、山を降りたく  
なるのを留めるためにそったのです。このみ  
つともなさでは、とても人前に出られません  
からね。

——なるほど、それで山にこもってどれぐら  
いに……。

近藤=かれこれ一年半です。

一年半!? 彼はファミコンが大ブームとな

「私は天狗がイノシシ  
を倒すのを見ました。  
しかも指一本で。後で  
見たところイノシシの  
頭には小さな穴が…」  
驚くべき証言だ！

だが同時にわれわれの  
胸の中には、ひとりの  
男の名前が浮きあがっ  
た。“猪殺しの近藤”

近藤豊。そのひとさ  
し指の強さは猪をも倒

▼地元の人たちに目撃される、近藤名人



る以前から、すでに山にこも  
っていたということか！  
——それ以来一度も下界へ？  
近藤＝一度も降りていません。  
私は自分を磨くため、すべて  
をこのゼビウスにささげたの  
です！

——ゼ、ゼビウスですか？

近藤＝ええ“モモクリ3年ゼ  
ビウス一生”これが私の信念  
です。

そう、彼は山の中でずっと修行  
を続けていたため、世の中で出続  
けている新ソフトのことをまったく  
知らなかったのである。

そして、もはや完全にすたれて  
しまったゼビウスに、自分の人生  
のすべてをかけてしまったのだ！

だが、誰に彼を笑うことができ  
る。自分の道をつらぬくために、



▲坐禅を組んで、精神の修業につとめる  
ひとすじ

ゼビウス一筋に生きる男。こんな  
男がひとりぐらいいたっていいで  
はないか。彼こそが真のファミコ  
ンバカ、ゼビウスバカだ！ ツツ  
ツ〜〜（これは私のほほをつたう  
涙の音である）

さらにわれわれは、この近藤名  
人の驚くべき特訓風景を取材する  
ことにも成功した！ そして、そ  
のすさまじさは、想像を絶するも

## プロフィール

●近藤豊（こんどうゆたか）

通称“猪殺しの近藤”

身長 172cm 体重 72kg

出身地 年齢 不明

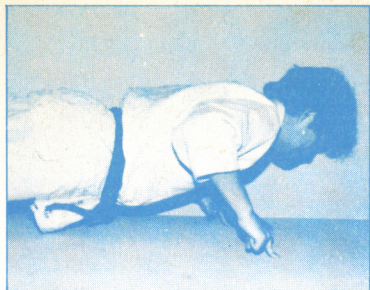
得意技 ひとさし指立て200回  
ゼビウス音速撃ち！

好きなタレント

少女隊、とくにレイコちゃん







### ▲大技!! ひとさし指立てふせ

のであった。

まず名人の朝はランニングから始まる。ゼビウスを長時間プレイするためには、体力を養わなければならないからだ。山の中を駆けめぐる2時間、まさに超人的な体力が必要とされる。

その後、樹齢数百年の大木のもとで坐禅を組む。もちろん精神力を養うためだ。また名人は、夜中に人知れず、ふもとの神社穴八幡に参ることもあるという。ゼビウス道を極めるための願かけをおこ

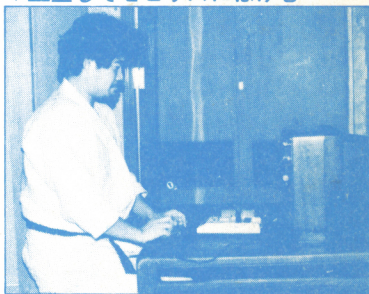
なっているのだ。

まだ基礎訓練は終わっていない。

お次は、ひとさし指立てふせ200回。これは東洋では近藤名人の他二人しかできないという大技である!!

そしていよいよゼビウスの開始だ。目にも止まらぬ速技!! その連射は1秒間に36発を数える。まさに神技とはこのこと。そしてそのまま名人は自分の世界に没入していった。凡人のわれわれには理解できない世界へと……。 (終)

### ▼正坐してゼビウスにはげむ



## 次号おしらせ

次号のファミコンバカー代は、ファミコンで人と戦うこと、74たび、一度も負けたことのないという伝説の名人を紹介する!

名人は現在、九州は熊本で隠居の身。われわれ取材班はその

隠れ里を探しに九州へと飛んだ。

またこのコーナーでは、きみの町のファミコンバカも募集中。想像を絶するような名人、達人、奇人変人を紹介してくれ! われわれ取材班が駆けつけるぞ。

## ●ファミコン探偵団●

ファミコン探偵団本部では、ファミコンに関する情報を募集してるぞ！ まだ誰も知らない裏ワザ、隠れキャラなんかが見つかったら、アンケートと一緒に送ってきてくれ！ その他、どんな情報だってもかまわない、送ってきてくれたみんなには、いろんなプレゼントをどんどんあげちゃうよ♡

次号は4月26日に発売予定！ 最新情報をた〜くさん仕入れておくゾット！



### ●ファミコン探偵団

制作●BOILED COMPANY  
NY/G・P・S (ゲーム・プレイヤーズ・スペシャル)  
協力●怪獣村／

STUDIO HARD

マンガ●徳島さなえ  
イラスト●前田達彦、日高誠之  
デザイン●越智義久  
表紙イラスト●西岡りき

企画——青龍社

編集人——大倉二郎

発行者——大島敬司

発行所——(株)日本文華社  
〒100

東京都千代田区丸ノ内

2-4-1丸ビル783

TEL 東京03(215)2211~4

振替 東京7-43444番

印刷所——凸版印刷

ISBN4-8211-4801-3 C0376



## 読者アンケート

- ①今、あなたが持っているファミコン・カセットは何ですか——？  
( )
- ②あなたは、一日のうち、何時間くらいファミコンをやりますか？  
( )
- ③あなたは、一週間のうち、何時間くらいファミコンをやりますか？  
( )
- ④あなたは、家や塾で、何時間くらい勉強じゆくをしていますか ——？  
( )
- ⑤あなたの一番好きな勉強科目は何ですか ——？  
( )
- ⑥あなたが、よく読む本、好きな本は何ですか ——？  
( )
- ⑦あなたが、よく見るテレビ。好きなテレビは何ですか ——？  
( )
- ⑧ファミコン以外で、あなたの好きな遊びは何ですか ——？  
( )
- ⑨今、あなたが一番ほしいファミコン・カセットは何ですか ——？  
( )
- ⑩今まで、あなたが一番楽しいと思ったファミコン・カセットは何ですか ——？  
( )
- ⑪ファミコンについて、あなたが言いたいことを書いてください。  
( )

5  
名に  
アンケート  
シートは  
ファミ  
コン・カ  
セットを  
くれた  
読者の  
中から、  
抽選で  
1名に  
ファミ  
コン・カ  
セットを  
送って  
あげま  
す！！

※上のハガキを切り取って送って下さい。みんなが答えてくれたアンケートを参考にして、「ファミコン探偵団」はますます面白くなっていくよ！

100 -  

東京都千代田区丸ノ内  
2-4-1  
丸ビル783  
(株) 日本文華社  
ファミコン探偵団本部係

フリガナ 名前	
住所	( 〒    —    )  ☎     —
生年月日	昭和    年    月    日生まれ(満    歳)
学校名 学年	(    年)
毎月読む 本・雑誌	

アンケートはがきを送ってくれた読者の中から、抽選で5名にファミコン・カセットをプレゼントしちゃうゾ!!

（キリトリ線）

## お問い合わせについて

この本の内容に関する質問などは、ハガキで直接ファミコン探偵団本部までお願いいたします。





完全必勝法!

必殺ウラ技特集!!

# ファミコン探偵団

秘伝

1

の巻

最新ゲーム完全攻略!

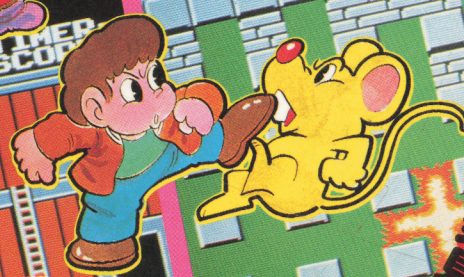
ジャイロダイン

超ウルトラ必殺ワザ!

忍者じゃじゃ丸くん

これが妖怪攻撃パターンだ!

ソソソソ



人気ゲーム必勝マップ!

ゲーニース

さだやす圭

★作品集★

好評発売中!!

なんぼのもんじゃ…全4巻

雷光だ!!……………全1巻

おお!!補欠……………全2巻

ドッグファイター…全1巻

ライオン……………全1巻

定価各480円





定価560円

昭和61年 4月23日 第1刷発行

発行者——大島敬司

発行所——(株)日本文華社

〒100

東京都千代田区丸ノ内2-4-1丸ビル783

TEL 東京03(215)2211~4

振替 東京7-43444番

印刷所——凸版印刷(株)

Printed in Japan



# ファミコン探偵団 完全必勝法

秘伝

1

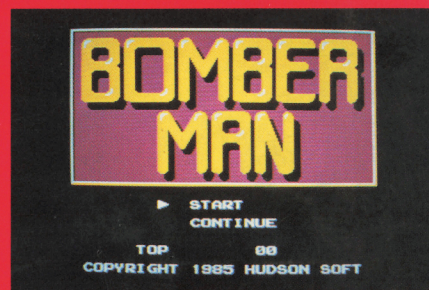
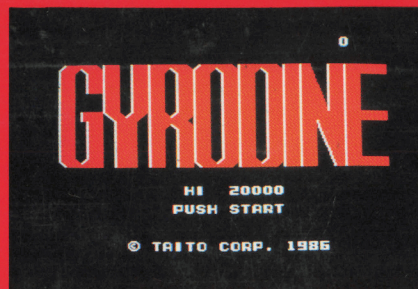
の巻

日本文華社

●定価560円

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ISBN4-8211-4801-3 C0376 ¥560E



完全必勝法  
ファミコン探偵団

秘伝

1

の巻  
必殺ウラ  
技特集!

日本文華社  
560